零售价 12元 邮发代号：48-113 2014 10月
每月5日发行 Vol.204
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

英雄联盟 三周年盛典 超震撼现场万人粉丝沸腾

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



强档预报

御天降魔传
国产单机的希望！

单机强打攻略

模拟人生4
我的人生，我做主

极速体验

终极街头霸王4
这尼玛终于是终极版本了！

丧尸围城3
欢乐作死无下限

网游攻略全指引

最终幻想14
新手敲门砖攻略

神之浩劫
竞技新纪元，手残也能玩

封面游戏

魔兽世界：德拉诺之王
为即将来到的100年代！

英雄联盟专区

迷失之牙——纳尔 **被封印的巨兽**

10月

CONTENTS 2014.10

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片

010 强档预报
- 御天降魔传
- 国产单机的希望!

014 单机新作预告
- 孤岛惊魂 4
- 异形：隔离
- NBA 2K15

018 单机强打攻略
- 模拟人生 4
- 我的人生，我做主

022 极速体验
- 终极街头霸王 4
- 这尼玛终于是终极版本了!
- 丧尸围城 3
- 欢乐作死无下限

026 新游大腕
- 超神英雄
- 超神英雄意图超“神”?

028 新游小编评

030 专题企划
- 魔兽世界：德拉诺之王
- 为即将来到的 100 年代!

036 网游最前沿
- 轩辕剑七
- 无冬 online
- 地城之光

042 网游攻略全指引
- 最终幻想 14
- 新手敲门砖攻略
- 神之浩劫
- 竞技新纪元，手残也能玩
- 龙之谷
- 全新“火山巢穴”！技巧攻略 N 合一

052 英雄联盟专区
- 被封印的巨兽：迷失之牙——纳尔

056 百兆俱乐部

060 GAME 后勤组
- 攒机月月谈
- 时尚 IT

064 第一现场

068 面对面

070 玩家交流

072 微专栏

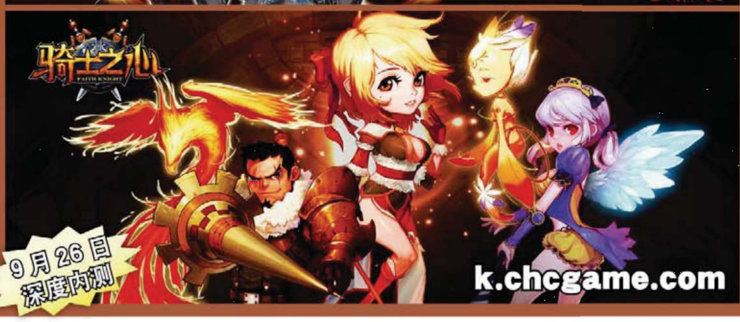
电攻网游风云榜

网游平台（9 月中旬至 10 月中旬）17173









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇

文字编辑：张贞颖 陈奇 张上千惠 梁利庆
美术编辑：欧阳瑛 费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
天涯明月刀	CGWR: 8.96 分
剑灵 OL	CGWR: 8.78 分
最终幻想 14	CGWR: 8.77 分
TERA	CGWR: 8.67 分
灵魂回响	CGWR: 8.56 分
天神纪	CGWR: 8.54 分
使命召唤 OL	CGWR: 8.45 分
九阴真经	CGWR: 8.39 分
射雕 ZERO	CGWR: 8.39 分
魔界村 OL	CGWR: 8.20 分

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
模拟人生 4	9.0
地铁：归来	8.6
终极街头霸王 4	8.6
崛起 3：泰坦之王	8.5
火影忍者疾风传：究极忍者	8.3
丧尸围城 3	8.1
NBA 2K15	8.0
FIFA 15	8.0
神鬼寓言：周年纪念版	7.8
巫妖之路：战法师	7.6

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS

游戏新闻

编：公羊　美：grass

微新闻













1 微软收购《我的世界》背后：开发 Win9 游戏引擎

华尔街日报有消息称，微软将要收购《我的世界》(Minecraft) 开发商 Mojang，价格在 20 亿美元左右。考虑到微软目前大概有 860 亿美元的现金储备，这并不是很大的问题。针对微软这起收购案，也引起国外网友的广泛关注和讨论。其中一名 brownpau 网友认为：微软收购《我的世界》游戏将用于开发 Windows9 游戏渲染引擎，届时将成为一款出色的 3D OS 平台，甚至类似《侏罗纪公园》这类 3D 渲染效果。

2 游民星空关闭下载 或受“剑网”行动波及

游民星空近日关闭了所有游戏的下载，而这一举动可能与剑网行动有关。今年 6 月，国家版权局、国家互联网信息办公室、工业和信息化部、公安部等四部门启动第十次打击网络侵权盗版专项治理“剑网”行动（简称“剑网 2014”专项行动）。下载链接已被关闭，拥护盗版还是正版的讨论却也渐趋激烈。

3 iPhone 6 以及 iPhone 6 Plus 正式发布

北京时间 2014 年 9 月 10 日凌晨 1 点（北美太平洋时间 2014 年 9 月 9 日上午 10 点），苹果在美国库伯提诺市弗林特剧院 (Flint Center) 举行发布会。本次发布会上的主角无疑是全新一代 iPhone 系列智能手机，于是库克一上台马上介绍了新一代 iPhone。与去年发布会一样，今年苹果依然一口气发布了两款 iPhone 产品，分别是 iPhone 6 以及 iPhone 6 Plus。

4 三星用乔布斯名言嘲讽苹果推大屏 iPhone 6

苹果在自己的秋季产品发布会上发布新款的 iPhone 手机，iPhone 6 和 iPhone Plus。两款新 iPhone 都使用大屏的设计理念，并喊出了“Bigger than bigger”的口号。而就在这两款新的 iPhone 发布之后三星菲律宾就在推特上引用了乔布斯的当年所说过的“没有人会想要购买大屏手机”来嘲讽苹果推大屏 iPhone 的行为，并且表示“猜猜是谁让他们（苹果）最终改变了不推大屏手机的想法”。

5 微软送出 9 月 30 日邀请函 Windows 9 在路上

近日微软正式向媒体送出邀请函，将于 9 月 30 日在旧金山举办一场有关 Windows 的新闻发布会。根据报道称，微软今天已经开始通过电子邮件的方式，向各大媒体发送发布会邀请函。微软在邀请函中写道：“加入我们，共同聆听 Windows 和企业用户的未来”，从该内容中不难看出，本次发布会将会重点关注 Windows 和企业用户。据了解，微软的操作系统部门副总裁 Joe Belfiore 和 Terry Myerson 将双双出席并主持本次发布会。不出意外，届时将会揭晓 Windows 9 技术预览版。

6 《口袋妖怪》将登陆 iOS 发现却不是那回事

《口袋妖怪》一直是我们这一代人的一个美好回忆，更是便携设备上的一款经典游戏。但来到智能移动设备迅速发展的年代，这个游戏似乎远离了我们。早前一直有消息称《口袋妖怪》将会登陆 iOS 平台，现在看起来 iOS 用户终于可以达成所愿。但不要高兴得太早，因为你玩到的不会是欧米茄红宝石（Omega Ruby），也不是经典的口袋妖怪红版。这个呈现在 iPad 上的游戏并不是我们熟悉的冒险游戏，而是一款卡牌交换游戏。

7 英特尔秋季 IDF 峰会看点：可穿戴设备、Edison 和第二代 LTE 调制解调器平台

美国加州当地时间 2014 年 9 月 9 日——英特尔年度技术盛会英特尔信息技术峰会（Intel Developer Forum, IDF）在旧金山举行。英特尔公司首席执行官科再奇（Brian Krzanich）做首场主题演讲，推出了一系列丰富的计算创新的计划和项目，展示了英特尔正如何快速行动，为万物智能、万物互联的全新市场领域注入动力。科再奇和英特尔公司及业界高管宣布了全新的硬件和软件开发工具，预览了即将推出的英特尔新技术，此外还宣布了面向多个技术细分市场的新产品。

8 广东沧江中学强制初一新生配 iPad，每台 4000 元

今年，广东佛山沧江中学初一新生 7 班至 16 班要成为“iPad 班”，而校方规定每个学生要交 4000 元钱买 iPad。这件事引发了学生家长的争议。对此，沧江中学校长赵文林表示，之所以让学生配置 iPad，是为了配合该校的一项课改，即引进“翻转课堂”教学模式。

9 依旧没有中国大陆，iPhone 6 第二批发售地区公布

9 月 9 日苹果发布了新款 iPhone 6 和 iPhone 6 Plus 智能手机，并公布了于 9 月 12 日开放的首批上市国家和地区，可惜当中并没有中国大陆。而在苹果公布的 9 月 26 日第二批可预订购 iPhone 6 的市场名单中。依然没有中国大陆。看来近期想买 iPhine 6 的国内朋友只能是去买港行或者找黄牛买了。

10 Unity 或正考虑卖掉整个公司 出价 20 亿美元

VentureBeat 的 Dean Takahashi 今日发表社论，表示游戏引擎制作商 Unity Technologies 可能正在计划以 10 到 20 亿美元卖掉公司。这已经不是这家坐落在旧金山的公司第一次有这种念头了。去年，亚马逊就声称将以 6.5 亿美元收购 Unity。当时还有包括微软之类的其它潜在买家。当 2013 年 2 月 Unity 的合作创始人 Nicholas Francis 离职的时候，他将自己所持股票卖给了外界的出价者，从那时开始，Unity 就将卖掉整个公司作为一个合理的议案来考虑了。

11 Facebook 挖角谷歌卫星项目主管 抢占卫星互联网

9 月 15 日消息，据国外媒体报道，谷歌卫星项目主管 Michael Tseytlin 近日跳槽 Facebook，并将在该社交网络从事相似的卫星通信领域工作。这彰显出 Facebook 在卫星领域努力同谷歌展开竞争。知情人士透露，Tseytlin 在本月初加入 Facebook 的连通实验室（ConnectivityLab）工作。Tseytlin 是卫星设计领域的专家，此前在谷歌卫星项目工作。该项目由高调的卫星企业家 Greg Wyler 主管，不过他最近也弃谷歌而去。

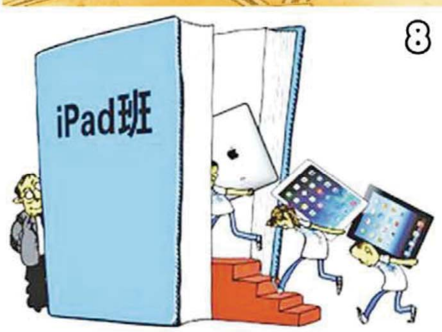
12 WCA 宣传片登陆央视黄金时段 sky、柳岩出镜

由银川圣地国际游戏投资有限公司打造的全新综合型电竞赛事 WCA 于 2014 年 10 月 2 号在银川拉开帷幕，大赛宣传与推广工作也在日前全面铺开。此前，官方高调宣布 WCA 2014 广告登陆央视黄金档。本次组委会在 CCTV-1 投放的广告时长约 15 秒，以银川地标、气势磅礴的贺兰山开篇，中国电竞的领军人物 sky（李晓峰）与 WCA 代言人（柳岩）共同参与拍摄。广告播出时间为每天 18:50-19:00 之间，至 10 月 3 日大赛结束为止。













曾经两个 QQ 现在没了

“QQ”，把这俩字母凑到一起，你最先想到的会是啥？估计有 99% 的人都会回答“腾讯的通讯软件”，但从今往后，你可能还得加上一条——一台国产汽车。

9 月 14 日，北京市高级人民法院日前就腾讯诉国家商标行政管理总局商标评审委员会（简称商评委）一案作出终审判决。法院支持商评委此前做出的裁定，判令腾讯撤销汽车等商品的“QQ”注册商标。

同时，该判决也意味着腾讯与奇瑞公司就“QQ”汽车商标长达 11 年的争夺战宣告结束，奇瑞公司宣告胜利。

早在 2003 年，奇瑞 QQ 轿车在上市两个月前曾向国家工商行政管理总局商标局申请注册“QQ”商标，指定使用在国际分类第 12 类中的大客车、电动车辆、小汽车、汽车等商品上。 但腾讯随后在该商标的初审公告期间提出异议。

为了应对奇瑞的商标攻势，腾讯在 2005 年也向国家工商行政管理总局商标局提交汽车商品上的“QQ”注册商标申请。在 2008 年 3 月，该商标被核准注册。

此后，奇瑞和腾讯又就这一商标注册提出异议和上诉。奇瑞以腾讯明知公司拥有“QQ”汽车商标的权利在先，却申请注册争议商标，涉嫌侵权。而腾讯则坚持对“QQ”商标保持高度的持有。



2013 年 2 月，商评委裁定，腾讯公司持有的争议商标依法予以撤销。此后，腾讯两次上诉，而北京一中院和北京市高级人民法院最后都裁定，维持商评委的裁定。法院认为汽车商品和通讯服务差距较大，二者不构成同一种或者类似商品或服务。即便是防御性商标，也应当对奇瑞公司享有的在先权利进行避让。

公羊：就车载系统来说，两家还是存在合作的可能的。

你饿不饿？肯德基送你鼠标

食物元素和电脑配件向来不怎么搭，更何况是油腻满点的炸制食品，不过肯德基日本似乎不信这个邪，趁着“肯德基上校日”（9 月 9 日是山德士上校的生日）的机会，他们在推特上发起了一场庆祝活动，用户只要 follow 肯德基日本的推特，发一条加上指定的话题和活动 URL 的推便可参加，赢取肯德基送出的奖品——炸鸡主题的键鼠、U 盘，还有耳环。





从使用角度上来看，不管是键盘、鼠标还是U盘，用起来都相当不可理喻，键盘的键帽除了“K”“F”“C”，还有回车和 Win 键之外，全部都是炸鸡状的图案（而且看上去是凸起来的！），在它上面打字非但麻烦，可能还会相当不舒服。相比之下鼠标的可使用性要好一些，只要你不在乎它那鸡腿的形状。至于U盘，看看官方配的那插笔记本的图片就秒懂了……

这三件 PC 周边肯德基一样仅会送出一件，如果你比较幸运，肯德基还有 47 对 3D 打印的鸡腿耳环送出。这些东西对于一天到晚宅在家的，一顿当两顿吃的人来说，可能是非常有效的精神攻击。饿了吗？看看手下的键盘，旁边的鼠标，你会觉得更饿，逼你上网站订外卖。

公羊：有了肯德基，生活更加宅……

无人车没有方向盘 监管部门不高兴了

谷歌认为未来是无人驾驶汽车的未来，它能够自己驾驶，不需要方向盘……事实上，谷歌无人驾驶汽车根本就没有提供方向盘。这本是它的一大亮点，但今后却可能成为一个痛点。

美国加利福尼亚州机动车监管部门（DMV）在 5 月份公布了一份安全指南，用于指导汽车厂商生产自动驾驶汽车。在看到谷歌的无人驾驶汽车后，DMV 告诉谷歌，即使是自动驾驶，无人驾驶汽车也应该提供基本的控制设施，特殊情况下让用户能够手动驾驶。

也就是说，即便是无人驾驶汽车，也应该配备方向盘和刹车油门。

你也不必为谷歌无人驾驶汽车担心，毕竟，谷歌目前展示的只是原型，他们还有时间在量产之前做出设计上的更改。

公羊：没有方向盘，习惯了传统汽车操作的用户们也会不习惯，没有安全感的吧，尤其是高速行驶之类的。





不靠谱 艳照流出是因为iCloud密码被猜出来？



被爆照的女星Kristen Dunst发推称：感谢你iCloud

这年头，不用手机拍点不雅照都已经脱离了时代节拍，有了云存储服务以后，这些照片被拍下的瞬间也就即刻上传到了云端服务器，不似当年陈老师修个电脑才致照片外泄，现在的网络安全如此欠发达，就好像上周末不少好莱坞女星的私密照片从iCloud流出——包括时下大热的《饥饿游戏》主演Jennifer Lawrence、模特Kate Upton、歌手Rihanna等，要看裸照就得修行黑客技术。

这些女星私密照片的发布者声称，照片是在黑客攻击苹果iCloud账号后获取的，按照这种说法实际不安全的正是苹果的云服务iCloud本身，而不是什么中间环节。实际情况好像也确实如此，有报道称，这次的攻击可能和一个名为iBrute的软件有关，这个软件就能够自动对iCloud账号发起暴力解密攻击。

问题的主体似乎就出在苹果身上，iCloud服务此前允许用户无限次进行密码输入，这显然给穷举法的暴力解密提供了很好的攻击助力，因为只要无限次猜下去，只要密码不是很复杂，就能比较容易地猜中。当然对人类而言，猜的效率太低，但这款iBrute软件用起来就相当简单了，只是目前还没有证据表明iBrute被用到了本次攻击中。

另外一方面，iCloud原本有双重验证机制，除了用户设定的一般密码，如果用户启用两步验证方式，系统还会给用户的手机或者其他设备发送动态密码，并进行动态密码方面的验证，这样当可进一步保证iCloud账户的安全性。只是FireEye信息安全威胁主管Darian Kindlund认为，苹果并未对这种方式做广泛宣传，这些照片遭曝光的女星显然也没有在用这样的双重验证机制，于是也就被黑客乘虚而入了。

公羊：苹果固然需要加大信息安全保护，用户对个人资料安全的警惕性也有待加强……（我一张都没见到啊！）





本次艳照门事件最大女主角Jennifer Lawrence



库克：我们还有一打新产品你们没听过

近日，库克接受美国公共电视网的Charlie Rose采访，谈论了公司的产品线、Apple TV、乔布斯，并暗示苹果在筹备一款尚未传出过任何流言的新产品。

谈及配备全新Retina HD显示屏和极为纤细设计的iPhone 6和iPhone 6 Plus时，库克否认苹果为了追随三星的大屏幕策略而推出了4.7和5.5英寸的新iPhone。

库克表示电视是苹果“极为感兴趣（Great Interest）”的领域。尽管没有详细阐述苹果的电视计划，库克表示苹果的电视产品会改变用户对电视的体验。



另一个有趣之处是，通过访谈我们得知，乔布斯的办公室仍完整的保留在Cupertino总部。

库克承认苹果对很多领域都感兴趣，但目前对未来的新产品无可奉告。库克酷酷的表示：我们还有尚未传出过任何流言的新产品呢。

公羊：不说了，你们肾还够么。

人人都能穿内裤变超人！

为了解决外骨骼造型臃肿的问题，哈佛大学的科学家们发明了全新的Soft Exosuit，它比普通的外骨骼产品更加轻便好看。

研究者们给出的解决办法在于尽可能简化外骨骼的功能，Soft Exosuit的重点不再是让穿戴者获得超人的能力，而仅仅是省力而已。这样一来，外骨骼就更像一条裤子，而非骨架了。科学家表示你甚至可以把它穿在外裤里边。

Soft Exosuit由一个微处理器，一系列传感器和线缆组成，其中传感器可以侦测到你腿部的动作，然后线缆会相应提供一个辅助力。说白了，Soft Exosuit没法让你变成超人，但登山、远足、行军的时候还是可以省省力气的。

似乎美军对于Soft Exosuit这个概念也是颇为中意，哈佛的研究团队获得了国防部高级研究计划局提供的290万美元资助。

公羊：这款产品一定价值不菲，我等想想也就可以了（抹眼泪）。





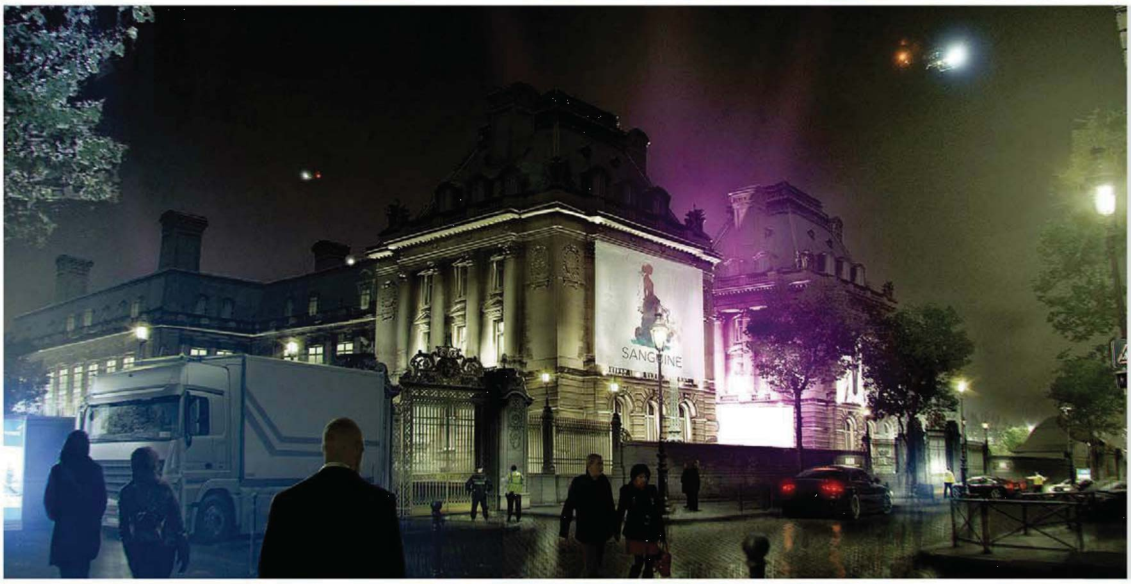
真的有点刀锋战士的感觉

编：阿庆　美：grass

暗藏阴影，刺杀无形



理论上来说，《刺客信条》应该是一款潜入、暗杀类游戏，但实际上，现在这个系列更注重于开放世界的探索，也越来越向“刺客无双”靠拢了。一代的阿泰尔还是个很有刺客风范的人，低调、个性严谨、小心翼翼；到了艾吉奥，就开始走华丽路线了；至于康纳，更像是一个凶猛的战士。图片来自于《刺客信条：大革命》，预计年底发售。



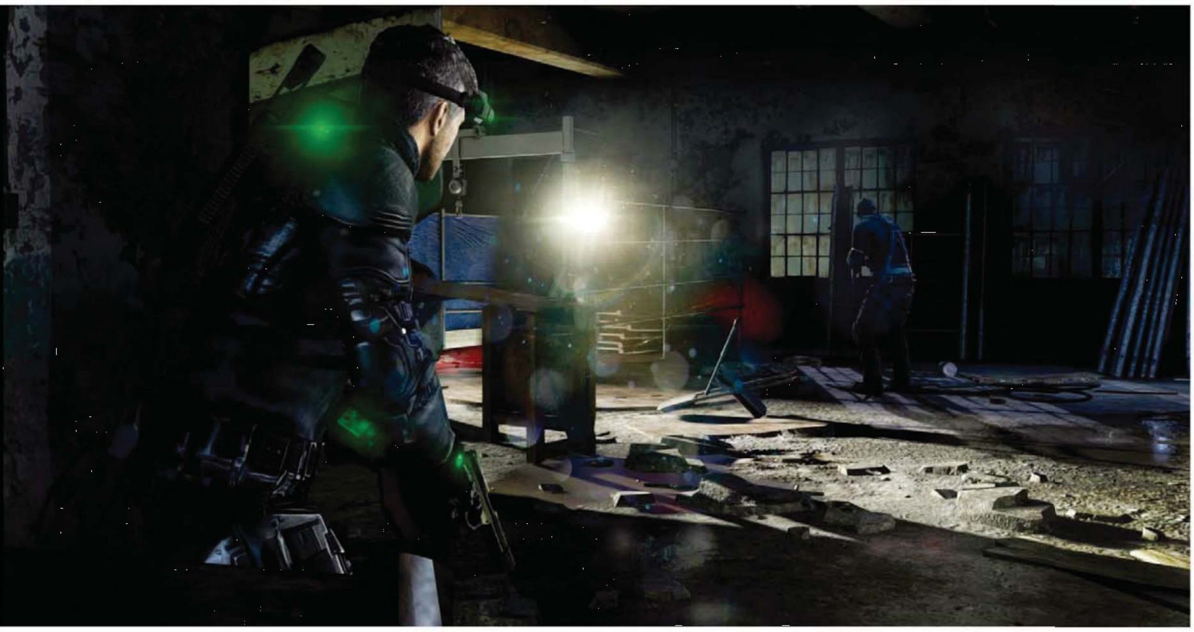
在《杀手》的游戏中，玩家要做的就是想方设法，神不知鬼不觉地把目标暗杀掉，并且还要尽可能避免目标以外人物的察觉和伤亡。目前该系列的第六作正在开发中，不过在今年E3游戏展上并没有出现该作的身影，不免有些惋惜，大家现在就看看这张《杀手6》的概念艺术图解解馋吧。



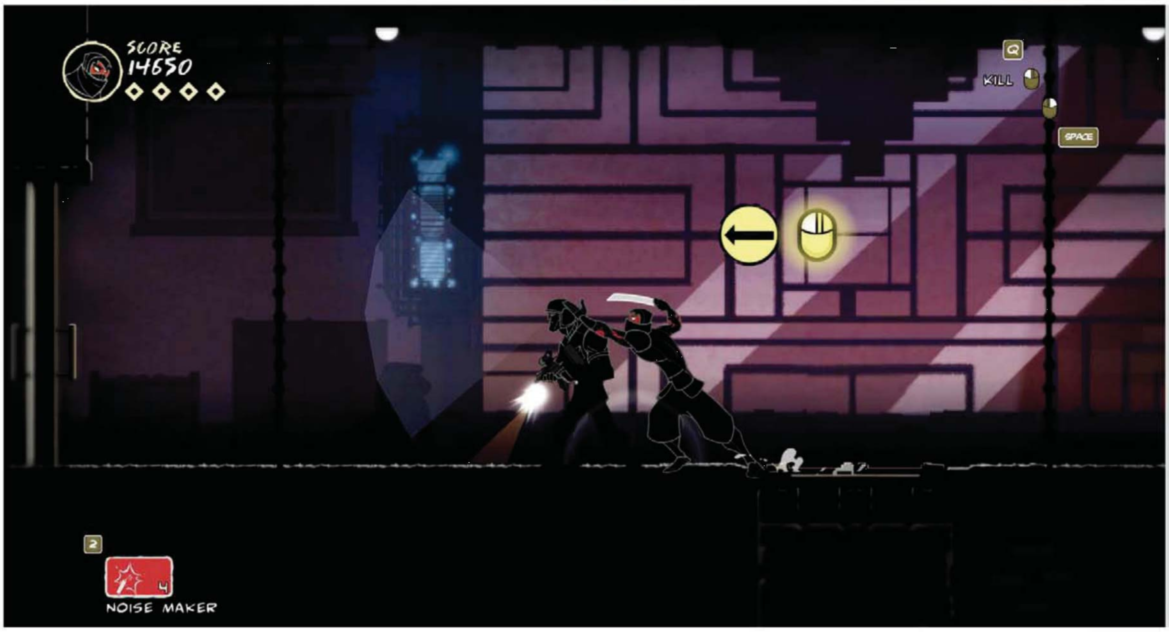
《羞辱》是一款全新的科幻潜入类游戏，融合了多款游戏的风格，如《刺客信条》的自由度，还有《生化奇兵》中的魔法等。游戏中玩家可以学习各种超越常理的能力，不仅有时间扭曲，还有心灵传送，更能召唤老鼠大军把你咬个尸骨无存，你想怎么羞耻PLAY就怎么PLAY！



《神偷 4》也是一款潜入类游戏，故事设定在中世纪背景，富人们夜夜笙歌，而穷人们只能忍受着悲惨的生活。主角加勒特怀着劫富济贫的远大理想，装备上弓箭、抓索、烟雾弹等精良装备，在这个充满了巫术、科技、武力的城市里，飞檐走壁盗取财宝，没事还调戏一下富人。

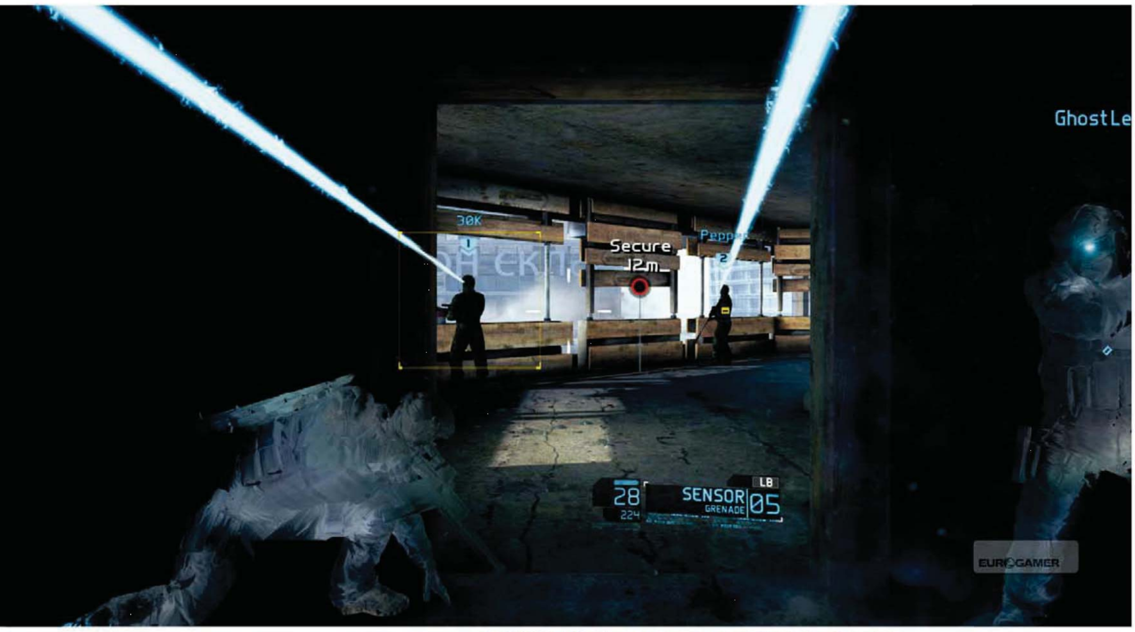


《细胞分裂》一直是育碧旗下的招牌潜入游戏。游戏中，你要通过转移注意力来引开守卫，还要选择不显眼的路线去往目的地。每次暗杀攻击必需果断迅速、无声以确保成功。《细胞分裂》与其他游戏的区别在于创新的多人游戏模式，这点非常让小编难忘。



《忍者之印》的风格和《闪克》系列无论是背景还是人物设计，看上去都很像，不过游戏形式则有所不同。在《忍者之印》中，你要利用一切可能的手段在不造成混乱的情况下，达成目标——暗杀，绑架，营救。执行任务的大部分时间是夜晚，整体画面可以用阴暗来形容，所以游戏里需要注意的是：不要把自己给骗过了。

《幽灵行动：未来战士》中你要控制整个小队来潜入并暗杀几倍于你的敌人，并保证在进入目标区域之前不被团灭。不过让小编印象最深刻的是打非洲那一关，正当队伍装备着隐身装置准备大展身手的时候，却发现敌人的装备已经精良到能打第三次世界大战了，而且更恐怖的是，竟然还是一波一波的冲过来，每当队伍被敌人发现的时候，小编就觉得这次又要团灭啦！





虽然《孤岛惊魂》系列是一款第一人称射击游戏，不过在第三作中也有了些许潜入要素。给你们说说小编的经历：在我成功把一个又一个的守卫引开，觉得就要成功穿越哨站的时候，却被一个落单的守卫给发现了，他立刻开枪拉响了警报；还有就是将关着老虎的笼子打开，想用老虎来吸引敌人的注意，没想到自己却被当成了诱饵，老虎向着我扑面而来。结果嘛，你们都懂的……

《狙击精英 3》更专注于沙盘式的游戏体验，主战场设在了充满异国风情的北非沙漠地区。游戏继承了前一作的透视系统，并且在潜入的时候，场景中有更多的物品与玩家们互动，你可以选择多种暗杀手段，比如潜行到敌人背后直接给他一刀；又或者利用火炮和战斗机飞过上空的大分贝噪音作为掩护狙击暗杀。





一款非常有年头的游戏，看到图片大家一定不会陌生，这就是《盟军敢死队》系列。游戏基于二战背景开发，潜行要素非常丰富，比重也很大。玩家可控制拥有不同技能的队员，在复杂的关卡中完成各种任务。但凡玩过《盟军》系列的朋友，相信没人会忘记它那变态的难度和对运用策略的超高要求吧！

1998 年，《合金装备：索利德》在 PS 上发售，标志着一种新类型游戏的诞生。作为家用机上最著名的潜入游戏，《合金装备》系列把谍报的游戏风格从 80 年代一直保持到了今天。除了游戏本身的超高可玩性，还具有一个宏大且精彩的背景故事。最新的《合金装备 5：幻痛》最早也要等到 2015 年才能够发售，不过在 8 月，小岛秀夫宣布该作会登陆 Steam 平台，《幻痛》将成为首款登陆 PC 的正统系列游戏。



编：公羊　美：grass

御天降魔传 XIANGMO 艺龍

国产单机的希望！



游戏类型	动作游戏 act	英文名称	Xiang Mo	发售时间	2014 年内
		制作公司	艺龙网络	游戏平台	PC，XBOX ONE
游戏特点	战斗畅快 画面精美	适宜人群	动作武侠痴迷者　“剑”审美疲劳者		

最低配置要求

- CPU：Intel Core Duo2 3.0Ghz 或 AMD 等同性能产品
- 内存：2 GB 内存
- 显卡：NVIDIA GeForce 6800 或同等性能产品
- 硬盘：1.5GB 以上硬盘空间
- 声卡：兼容 DirectX 的声卡

《御天降魔传》是由天津艺龙网络科技有限公司完全自主开发的一款原创单机系列作品，该系列将采用纯 ACT 即时战斗模式，突破传统国产游戏的窠臼，是国产单机游戏的一次勇敢的尝试。本作游戏资料部分（美术资源，游戏剧本等）为完全原创作品，制作团队希望以此给玩家带来独一无二的游戏体验。

游戏采用 Unity3D 作为开发引擎，辅以动作捕捉等一系列国内顶尖的技术支持，人物动作更加逼真流畅，整部作品能够实现操作与动画的无缝衔接，达到电影化的视觉效果，成为真正的大片级游戏。

一年前曾推出过试玩版，玩家反响褒贬不一，对于其人设、系统更是大加吐槽，经过一年左右时间，正式版本终于要和我们见面了，来看看会有哪些不一样。

正式版剧本由专业剧本作家执笔，继承了一贯的架空世界设定，但内容却脱胎换骨，转而更偏向于中国传统仙侠的故事体系，艺龙官方的开发人员称：“去年的试玩之后，我们系统地总结了玩家对于游戏剧情的反馈，了解到多数国内单机玩家还是偏好更贴近中国古代仙侠，冒险，爱恨情仇的故事题材。因此，正式版中，我们充分照顾了大多数玩家们的审美及偏好，摒弃了大英雄空降来拯救世界的构想，大的框架不变，即围绕寻找三把神器碎片开展剧情，彻底地修改了主角的身世和背景。”

剧情虽然老套

正式版中，剧情主线还将围绕寻找失散凡间的神兵——御天宝剑的三个碎片展开。光华顶一役，亘古苍茫将混沌封印于御天宝剑之中，而混沌元神冲破封印，将御天宝剑碎为三块，陨落凡间。千万年过去，这一场上古时神魔的较量，将人世间三个命运身世迥然相异的人联系在一起，谱写出一段爱恨交织，纵意江湖的侠义故事——游走于人神二界的神秘男子，郁郁不得志的江湖后生，神秘诡异的西域奇女子，爱与恨的抉择，大义与私心孰轻孰重，怎样挣脱宿命的摆布。一切将如何演绎，最后迎接他们的又将是怎样的结局……



剧情什么的，也只有这个路子啦



方锦还是个呆萌小正太

据官方人员透露，剧情设定中具备了更多侠义元素——路见不平，除暴安良，救黎民于水火这类古风游戏中的经典桥段，剧情设计一波三折，整体节奏紧凑，而结局更是出人意料。同时，随着故事线的深入，玩家还能在其过程当中做出选择，从而在故事结尾开启多个结局中的一个，其丰富程度远超试玩版。

整个游戏世界丰富多彩，充满变数。阴森的地洞、隐秘的小路以及险峻的关卡增加了探索型玩家的探索区域，分布在整张地图上的隐秘宝藏，更是让玩家有无穷的探索乐趣。而通过复杂的收集、探索和解谜让他们能够搜集更多道具和任务来提升自己。这提升了玩家在游戏中的存在感，很好地使他们融入整个游戏的世界设定及氛围中。另外游戏将以丰富的生活技能，酿造一个有特色的后勤补给系统。该系统将以大量的休闲小游戏，如钓鱼、采集等等，营造出一个轻松和谐的游戏环境。给予玩家闲暇时的更多乐趣。



皇甫小哥的养成历程

背景却也宏大

世界观背景较之之前的试玩版显得更为大气，以劫数和命运为关键语，亿万年的时间跨度，使得整部作品的编年史成为一部宏大的史诗，世界始于亘古苍茫二元神创世，劫数之轮开启、创世圣兽稳固地之四极，铸御天宝剑驱散鸿蒙中混沌黑气。其后劫数之轮经亿万年运转，神州已度过金木水火四劫，至光华顶之战，亘古苍茫将混沌元神封印于御天宝剑之中，然混沌元神不灭，其冲破封印，致神剑崩坏，混沌余孽作乱人间，为彻底剿除混沌元神保全人界，必须找到并复原魂器御天宝剑，终止土劫。于是，一场贯穿人神魔三界的纷争便开始了……

地域上，御天降魔传的世界发生在虚构的神州大陆，故事发生时，这片大陆呈现出四足鼎立之势，中原的大旌朝、被中原人称为鬼族的北部蛮夷幽桓、西北少数民族罗纥、以及隐于西南圣山之上的神秘部族灵蕃，有旌国十二州、漠北千里沙海、乌勒陀小镇、寒雀湖、毗伽圣山、寒水岭、灵蕃山、兽尸山等近200多个地点，每一个都有详细的纪年介绍，其中更是分布着万法归宗门、青凤山、无极晗剑门、灵虚观、万毒谷等大大小小几十个门派，构成了一个极广阔的江湖世界，其世界的纵深及广度已经达到甚至超出了大型MMORPG的级别。



一、二期试玩版男主对比

画面相当精良

此外，御天降魔传在人物口型表情的制作上更是尝试使用speecherRT技术，据了解，SpeecherRT是一套对话骨骼动画辨识系统，是基于对话引擎脚本开发而成的，凭借人物语音实现人物的脸部表情，说话口型及头部的倾斜等等，在制作过程中，可以通过声音对口型动画进行调节，可以达到逐字对应的精确程度。《御天降魔传》的对话口型由开发人员逐字调试，口型对应精准度极高，这套系统将填补国内游戏口型语音无法准确对应的空白，是国内游戏在技术领域上的一次大胆尝试。

再看一度被人诟病的人设，这次的作品中，扑面而来的不再是杀马特气息，不再是身背巨剑，袒



景深表现得相当好



每个机关都需要协作通过

露腹肌，但丁即视感的主角，角色身着中规中矩的中国传统武侠服饰，发型，言谈举止都充满了浓浓的古风，头发，衣服飘带及垂饰得益于物理引擎而有了明显的飘柔效果，人物打斗的动作也更贴合中国传统武侠当中的招式套路。

制作人表示，在御天降魔传正式版中，人物及场景模型会采用全次世代流程，模型面数相较于普通 3D 模型显著增加，制作方法上采用以高模为基础，通过将信息烘焙到低模上，使低模体现出和高模一样的质感、凹凸、光影、变化的方法，并采用各种扩展 Shader 来创造特殊效果如发光、半透明、流动性、反射 等等，这种技术的应用能够反映出物体更精细的凹凸，纹理和变化。使游戏画面在 U3D 引擎的现有基础上提升几个档次。玩家能够享受到 3DCG 电影级别的画面体验。不仅如此，《御天降魔传》采用真实动作捕捉，人物的动作也会更加流畅自然。

战斗绝对酸爽

ACT 游戏就必须要说它的战斗系统，在体验过试玩版后，我仿佛看到了国产单机在“战斗”系统上的崛起。它的即时战斗和高连击是游戏最大的亮点，制作团队同时吸收和借鉴成功动作游戏的经验，并且用组合键的方式输出技能，使得每个大招都会有特写镜头和配音，有打击感又行云流水的效果。而同时战斗配合剧情，剧情配合战斗，无缝过渡把游戏性发挥到极致。而它的战斗又以动作的组合和技能的搭配为主体，单个战斗动作之间提供多种衔接的可能性，玩家在熟悉基础操作后可以根据自己的喜好开发适合自己的连续技套路。所有技能搭配组合起来，形成了一套能够对怪持续输出的连续技，华丽的动作，合理的搭配，完全无缝的连击。

游戏支持键盘、手柄双操作模式，同时在去年的试玩版中，玩家普遍反映搓招难度太大，太复杂的问题，在新版本中，已经将其考虑到了。制作组降低了大部分技能的释放难度，有的简单技能只需单键施放，复杂技能需要两个键配合施放，使战斗更加容易上手，更加考验玩家对战斗的理解而不是记忆力。

神兵轶散
人世间腥风血雨……
万年之盟
孰能终止劫数之轮……
一场人神的对抗
只有孤绝的强者
方能御神器而令江湖

这是官方给出的宣传语，更是这部作品剧情的高度概括。



右上是连击以及 buff 持续图标



这画面太血腥了！



头像旁的数字代表切换人物的快捷键



技能界面，通过消耗精元学习技能

正反派男一号

皇甫云昭

他原本只是一个普通的凡人，但机缘巧合让他被陨落凡间的混沌元神附体，体内流淌着混沌一半的精元的他拥有仙寿，永生不死，但与恋人却不得不天人永隔。游戏故事发生时已活了万年，其拥有三碎片之一的碧凰战戟，也因此能够感知人神魔三界，他能否与自己的恋人重逢就有待玩家自己去游戏中寻找答案了。皇甫将贯穿整个故事，对剧情的走向至关重要。



玄馗

玄馗是本作重量级的Boss，魔首混沌四大护法之一，力大无穷，身如墨，头颈环以赤焰，双臂倒生巨爪，缀以冥兽之首，其躯甚巨，逾百丈。

万年前的上古时代，天之初启，地之将开，莽莽瀛寰，弗闻人声。玄馗侍其主混沌于南溟之山，混沌祸乱一方，引怒众神，勇谋双全的天界首领“帝允”巧设一计，率其众部伐之，玄馗迎击，众天兵佯装慑于玄馗颠倒乾坤，枯海摧山之力而不能敌。帝允率部遁走，混沌追之，玄馗随而往，追至天界，帝允亮出早已备好的镇妖魂器御天宝剑，刺入混沌胸膛，并将其封印于凡界





试玩版三个难度全过大概需要4个小时

人物状态界面，试玩版只开放了两个


时空缝隙之中，永不复释，而玄馗亦随之被封印，御天宝剑也因此役碎为三块，其二掉落凡间，万年之后，混沌觉醒，其灵力日渐恢复，开始不断于时空之隙中寻找出口，以再降灾祸于人世，天界知之，遂遣帝允之后龙凌天下界寻碎片之踪迹。以便复御天神器，再战混沌……

就本羊所感，试玩版所表现出来的内容已经相当令我震惊了，不论是战斗的流畅度还是招式的连续，不论是画面还是物理碰撞，都足以担当起“国产单机之星”这个名号。也许是渲染太过拟真，本羊在打过试玩版第一个Boss后就觉得晕得不行，镜头会随着人物、招式的变化而转动、震动，玩多了我真的有点吃不消（囧）。就是一个“赞”字送给它！


第一个Boss推到后的特效



孤岛惊魂 4

编：公羊　　美：grass

游戏类型	射击、生存	英文名称	Far Cry 4
		制作公司	Ubisoft
游戏特点	雪山、狩猎、探索	游戏平台	全平台
适宜人群	粉丝向，次时代玩家	发售日期	2014-11-18

《孤岛惊魂 4》由育碧蒙特利尔主导，与 Red Storm Entertainment、育碧多伦多、育碧上海合作打造。游戏的故事发生在一个位于喜马拉雅山附近的虚构国家。玩家扮演的主角艾杰·格尔，前往这个国家为母亲完成遗愿之时，却发现自己正身处一场腥风血雨的政治内战当中，四处都充满了无法预测的危机，你需要在浩瀚的开放世界中探索穿梭，不仅要与敌人周旋，还要躲避凶猛野兽的攻击。

育碧早前在2014 E3展的发表会上曝光了《孤岛惊魂 4》的首支预告和首个演示。预告主要向大家介绍了本作的大反派——贝根·明，一个性格残暴的独裁者，同时也是一个军火商，掌控了该国的武装力量。另外还展示了精彩刺激的雪山战斗和逼真的面部渲染技术，风景美妙、画质碉堡、简直逆天。


爆破场面


穿成这样还说自己不是基佬


看什么看，快走开



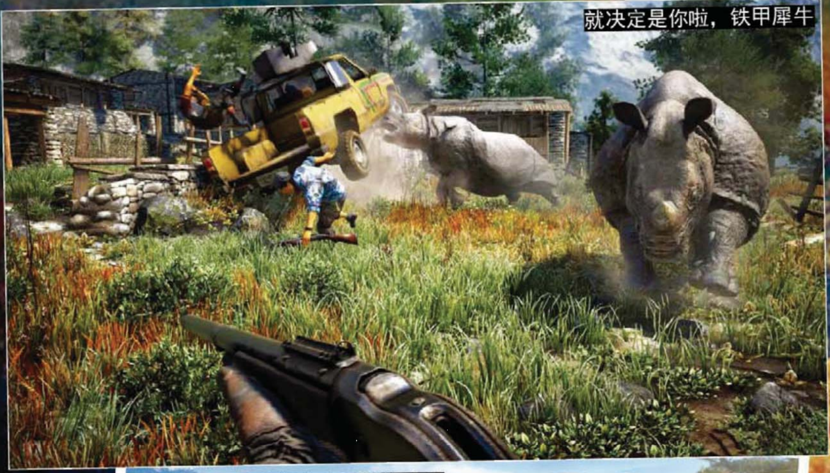

好酷炫的飞行器

创意总监亚历克斯·哈金森在接受采访时也坦言声称在以前的游戏中坏人实在是弱爆了。而在《孤岛惊魂 4》中，他会努力在反派和主角中寻找一种平衡。而为了做到这一点，哈金森认为他们可以试着在主角和反派人物之间创造一种情感的桥梁，这样大家就可以在游戏中不断探索这两人之间的关系。而除此之外，这位创意总监还坦言反派角色对于游戏的成功实在是非常重要。

由于《孤岛惊魂 4》背景设定在藏南地区，所以这里拥有垂直海拔生物的多样性特征，你可以看到雪豹、老虎以及苍鹰等各种猛兽，并且可以亲手割下动物的鲜肉保存下来，以备在后期作战时使用。最大的亮点不在于此，而是你能骑乘亚洲象协助自己，使用长鼻攻击、冲撞关卡、掀翻载具，甚至把敌人全踩扁！

在最近的一次采访中，《孤岛惊魂 4》的创意总监亚历克斯和故事编剧马克·汤普森介绍了他们是如何去实地接触那些战争中的幸存者，并最终改变了本作的剧情方向的。对他们来说，喜马拉雅山地区是最佳的游戏背景地，那里气候复杂多变，历史动荡不安，是一个神秘而又凶险的地方。汤普森说：“我们要构建一个有历史冲突的地方，首先是政治不稳定。”冲着这样的想法，制作团队去了一趟尼泊尔研究当地的环境，见了很多当地人，收集了诸多资料。哈金森补充道：“游戏的主人公就是要代表玩家去探索这个独特的世界。”

最开始的时候，制作人员怀着极大的热情想要把尼泊尔的景色融入到游戏中，制作出一款有趣的游戏。但是在接触了当地人之后，他们很快改变了想法。汤普森指出：“当你面对面地和那些经历过战争冲突的人接触过之后，你会发现事情和你想的有所不同。你要非常认真地考虑战争是什么，要从中得到什么样的启发，来制作出游戏。在去尼泊尔之前，我们很认真地研究了尼泊尔的内战，在游戏中的好人与坏人就是据此而来，而且我们也不想歪曲这段历史。”


就决定是你啦，铁甲犀牛


平时很温顺，发起火来可要你命了


山脚下的村镇


游戏中的大反派 BOSS


这绝对是死了……


正在准备伏击作战


雄伟的喜马拉雅山脉

为了描述游戏中动荡的历史，团队决定保留《孤岛惊魂》系列中那种半开玩笑的人物说话语气，充满了黑色幽默及双关语。汤普森又这么介绍道：“有时你会觉得这个游戏很有自知之明，你会觉得黑色幽默出现的地方让你不知道是该笑还是该生气，但是你会感觉到游戏中的双关语，正是它们让游戏不再那么沉重。”

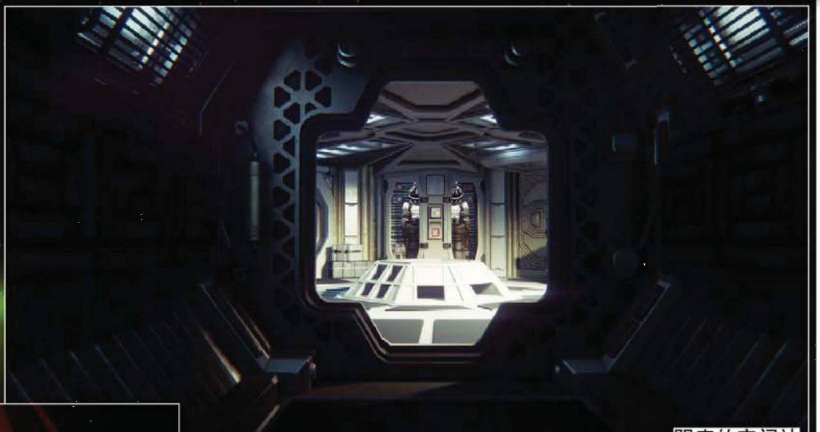


异形：隔离

编：公羊　**美**：grass

游戏类型	动作、生存	英文名称	Alien: Isolation
		制作公司	Creative Assembly
游戏特点	恐怖异形、惊悚	游戏平台	Xbox One/PS 4/PC
适宜人群	《异形》系列死忠	发售日期	2014-10-7

由世嘉出品的全新惊悚大作《异形：隔离》即将于10月7日正式发售，官方也加紧了宣传脚步。本作是一款第一人称恐怖生存游戏，故事发生在《异形》事件后的第十五年，艾伦·雷普利的女儿阿曼达为了揭开自己母亲消失之谜的真相，卷入了一场只为生存的绝望战斗。作为玩家，你需要控制阿曼达穿过一个越来越不稳定的空间站，你能感受到异常压抑的气氛——幽暗的灯光，垃圾与碎片在周围飞溅，在墙上我们能发现用血液写的“不要相信任何人”字样，恐怖已经将这里完全笼罩，你会发现自己正身处在无尽的恐惧和致命的危险之中，并且还要面对来自致命的、无法预知的异形的袭击。顺带一提，这款游戏深受首部《异形》电影的影响，喜欢该系列的玩家肯定知道游戏的大致风格。


阴森的空间站


致命的火焰陷阱

无情的异形藏身于阴影之中不断的进行跟踪和杀戮，它会在任何时间突然出现，使得穿越整个空间站的过程随时上演惊魂一刻。但你并没有足够的能力和准备来与之对抗，你不仅需要寻找游戏中的各种资源，使用自己的智慧来思考对策，还要在让人胆战心惊的氛围中完成任务，不管怎么样，当务之急就是活下去。

尽管《异形：隔离》是款惊悚游戏，不过玩家还是有机会跟异形战斗的。空间站里的军械库有炸弹，火焰喷射器，手枪和霰弹枪。你还可以使用机器人探路，发现并引诱异形，但如果你被异形抓住了，那等待着你的就是胸腔被穿透，身体被咬碎。


千万别惊动异形


单看着图片都捏了一把汗

首席设计师纳珀·加里表示：“原版电影只有短短几个小时，所以我们为了能够让玩家长时间体验到游戏的快感，必须加入许多不同的音乐、不同的情况。现在我要告诉大家的是，游戏将有15个小时的流程。在游戏里杀人取物轻而易举，暴力似乎是唯一的生存途径，但玩家也不要放弃找出和平解决的办法，在游玩整个游戏过程中，一个人都不杀是有可能办到的。”

正是如此，《异形：隔离》似乎和《黑暗之魂》一样踏上了一条非常微妙的不归路，那就是游戏难度过高。目前还不清楚纳珀·加里的讲法是否包含不需要干掉异形本身，但就从我们目前能看到的画面，这个生物基本上是刀枪不入的。不管怎么样，就让我们等待这款游戏的降临吧，到时候所有神秘的面纱都将被揭开。


太重口了，肠子都……



NBA 2K15

■编：公羊　　■美：grass

游戏类型	体育	英文名称	NBA 2K15
游戏特点	NBA 明星，篮球竞技	制作公司	Visual Concepts
适宜人群	NBA、体育游戏爱好者	游戏平台	全平台
		发售日期	2014-10-10



沃尔的汗水清晰可见

《NBA 2K14》在发布之后受到了很多玩家的喜爱，大家也沉静在游戏带来的乐趣中。随着 2014 年的到来期待已久的《NBA 2K15》也即将和我们见面，本次 PC 版将为次世代版本。官方 Steam 页面上近日公布了 PC 版的游戏配置要求，关键词：64 位，50GB。如此一来，不仅 XP 没戏，WIN7 32 位也没戏了，大家是时候升级电脑和系统了。

本作中加入了大量新动作，在细节上更接近真实。球员还会和现场球迷进行互动，大牌明星之间也有许多随机事件发生，玩起来更有戏剧性和娱乐性。身体对抗的动作表现提升主要体现在两点，第一是空中身体接触，增加了很多空中对抗的动作；第二是体现在掩护上，防守队员无论是防持球掩护还是无球掩护，身体接触时的动作都增加了很多，有不少也是新捕捉的。还有一个新功能，智能战术系统，可以根据玩家在场上的习惯智能跑位，不会像以前那样死板地服从战术。



戴维斯扣篮


25 支联赛队伍


杜兰特献身 TV 广告

从《NBA 2K14》加入的 MyGM 模式可以说是大大增加了一款篮球游戏的可玩性。在这个模式中，允许玩家总览组织的各项细节，如员工、球员管理，队伍设施，还可以掌握球队的财务，如票价、纪念品价格和停车费等。这些由 Conversation 引擎打造，所有球员、员工、老板、记者之间的互动就像在真实世界发生的一样，另外还提供给玩家做决定的机会，抉择的结果将影响到场上和场下。

开发商 Visual Concepts 也对 MyGM 模式做足了功课，在去年的争议声中总结经验，《NBA 2K15》中，你几乎不需要在行动中消耗 XP 点数，你大可以将点数投入具有说服力的媒介，扩展额外的训练营，当然你也可以一步步通过升级的路径来获得这些好处。

篮球游戏的制作难度要比足球游戏大很多，所以即便《2K》系列从 11 到 14 一直力图把篮球游戏推到顶峰，确实他们已经努力在做了。但是遗憾的是，《NBA 2K15》和前作相比的进化程度不算太高，可能难以给人一种像《FIFA 15》那样极限的感觉，可以想象以后的《2K16》等续作，进化的空间还是很大的。



死磕 2K 的《live 15》中的韦德

编：阿庆　美：grass



模拟人生 4

我的人生，我做主

游戏类型	经营、策略、模拟
游戏开发	MAXIS & EA
游戏画面	3D、迪士尼动画风格
发售日期	2014 年 9 月 4 日
推荐人群	模拟类游戏爱好者、该系列粉丝



时隔五年之久，《模拟人生》系列终于迎来了第四作，不过在此之前，EA 已经提前表示将不会有之前一两代广受好评的幼儿和游泳池等要素，这难免令玩家不解且不满，因为这看起来并不是什么技术上的限制问题，事实上玩家更担心的是，EA 一开始就考虑把这些东西放在作为收费的 DLC 推出。尽管对《模拟人生》系列来说，游戏本体之外的扩展无可避免，但在发售前就暗示这个肯定会容易引起反感。此前的《模拟城市 5》首发时，玩家已经领略了糟糕的体验，《模拟人生 4》虽然取消了在线验证等可能引发问题的设计，但这种不满的疑问声依旧会出现。不管怎么样，这终究还是一款佳作，本期强打攻略小编就给大家带来一篇新手攻略。

角色创建



拉近后可以捏脸哦

大家好！欢迎来到《模拟人生 4》的世界。游戏初始，我们需要创建一个角色，TA 是一个人生故事的起点，拥有独特的外貌体征、性格爱好，就像真实世界中的自己，绝无仅有、独一无二。首先开始调整一个预设的人物，最简单的修改方式是：点击屏幕底部正中央的骰子按钮，会随机生成一个设定好的角色，看看满不满意呢？不满意的话可以继续扔骰子生成，旁边的箭头按钮可以"撤销"当前生成的角色，返回前一个角色。



选衣服非常得方便

角色的服装分为日常生活、正式服装、运动休闲、睡觉和派对五种场合，每种场合可以设定一个过滤器，来设置颜色、材料、类别和样式等。过滤器是一个非常有用的系统，它可以帮助你快速准确地找到需要的衣服。单击服装选单左上角的"打开过滤器面板"的小箭头，会出现一个过滤面板。在面板上勾选你设定的服装颜色、材料、类别和风格样式，然后就可以到右边的服装列表里点选结果。如果在列表里没有出现任何服装，说明没有符合你过滤条件的服装，可以将条件放宽些，试着移除一些过滤条件，这样会出现更多的搜索结果。过滤器可以过滤着装类别，如果不想在睡眠的时候只穿睡衣的话，那么可以关掉夜晚类别的过滤条件。每种场合的按钮上方有个小箭头，点击它会出现存放设定服装的槽位，也就是说每种场合最多可以设定五套服装。只须单击"＋"号就能添加一个新的服装槽位，你也可以将鼠标悬停在一个槽位上，点击出现的"－"号来删除这个槽位，但不能删除正在编辑的槽位。



用基因遗传快速创建其他角色

在选择完一个抱负后，奖励的个人特征会显示在抱负图标的旁边，接下来还可以选择几种个人特征，组合创造出独一无二的人格。这些特征会影响角色日后的生活喜好，以及提升心情指数的方式。特征分为情感、嗜好、生活方式、社交几类。

有的特征不能兼取，比如选择“沮丧”就不能再选“快乐”，选择“邋遢”就不能再选“干净”。良好的特征对以后的生活带来极大的便利，反之糟糕的特征不会对人生产生任何帮助，甚至起到反作用。特征数量随着年龄段增加，儿童是 1 个，少年是 2 个，青年是 3 个，中年是 4 个，老年是 5 个。

在屏幕的左下角有个角色添加工具，点击后有两个选项，一个是有基因关系的；另一个无基因关系，点选后会随机添加一个角色到家庭之中。添加角色后，可在该角色的个性面板中选择“编辑关系”，设定与主角的关系：室友、姐妹或爱人。一个家庭最少一人，最多八个角色。只有在拥有青年或更年长的人作为家长的情况下，才能作为合理的家庭搬进新房中。选择生成一个有基因关系的新成员，可以利用已有成员的基因池来生成基因关系，或设定他们之间的关系。基因关系可建立孩子、兄弟姐妹、父母角色，孩子肯定要比角色小一个或几个年龄段，父母则要年长几个年龄段，兄弟姐妹属于同龄人。此外，有基因关系的角色，其青少年时期的相貌、发色、肤色和身型基本都会继承，童年的差异则会大些。


相信这些数字会越来越大


这里能看到全世界玩家的家庭

屏幕的右上角可以将当前编辑的家庭存档，或到社群里查阅他人创建的家庭，将它们下载到自己的库中。打开模拟工坊，首页会动态播放当前在线玩家、上传档案总数、工坊中的家庭、地段、房间总数等等，在右侧还显示玩家的互动信息。在社群页面里陈列着世界玩家上传的档案，包括家庭、地段、和房间 3 类。家庭指的是家庭成员，地段指的是整幢房屋，房间则是按功能分类的厨房、客厅、卧室等。它们可以按时间、最近一周下载量、总下载量排序，方便你来挑选。所有的档案可储存至“我的资料库”中，其中家庭和地段可在“管理世界”模式中导入到游戏之中，而房间只能在“建造模式”中导入游戏。

管理世界

创建好了家庭，进入“管理世界”界面，现在就要让创建的家庭搬进新居。你的手里有几万的初始资金，先选择入住的地段，有柳溪和绿洲之泉两片区域可选。地图上画有绿框的空地和建好的房子，这些地段都是目前资金可以购买的。一开始，你有 5 种选择：

1：购买空地。需要自己在上面盖房子并购买家具。

2：购买现成的空房子。房子现成的，可配备简单的家具。

3：搬进已有的家庭，与他们同居。

4：赶走已有的家庭，占据他们的房屋。

5：从“社群”中下载其他玩家建造的房屋，导入游戏中并购买。



赶快简单装修下新房



挖出矿石可以卖钱



和邻居们聊天交朋友吧

作为一个新玩家，不建议自己盖房子，后 4 种选择比较合适。现成的房屋里的家具是配套的，自己买的话颜色会杂乱，一个个的涂改颜色较为麻烦。初期的资金比较宝贵，尽量挑便宜点的地方买，等资金充裕再搬家。决定购买新房屋的话，设定“配备家具”就可以打勾购买了。注意上面中的第 5 个选择，如何才能分享或使用世界玩家创建的房子呢？在“管理世界”的界面中打开“模拟工坊”，接着在“社群”页面中选择“地段”分类（地段的意思就是整幢房屋），这里陈列着玩家创建的很多房屋，从简陋小屋到别墅豪宅应有尽有。现在手上的资金有限，先选择一幢 15000 元左右的房子即可。我们还可以在“家庭”分类里看到陈列着世界各国玩家创建的家庭，点进该家庭页面，可以看到家庭的全家福，点击右侧的单人头像，能看到每人的抱负和特征设定。点击页面左下角的文件夹按钮，将这个家庭储存到“我的资料库”，还可以点右边心形按钮为该家庭点赞。

你并非要一直玩同一个创建的家庭角色，你可以随时在主菜单界面创建一个新的家庭进入游戏。原来玩的家庭并不会消失，他们依然存在于世界中。在世界地图，你除了选择扮演自己创建的家庭，还可选择扮演世界中已有的家庭，来体验他们的人生。无论游戏进行到什么时候，你都能在系统菜单选择“管理世界”进入世界地图，点击一幢自己喜欢的并且住有市民的房屋，再点开始标志就可以扮演这个家庭了。

生活模式

界面最左侧的竖行是排列动作图标的，这些图标代表要执行的动作，由下至上是执行时间的顺序。下面灰白区域的图标是当前执行的动作，而上面半透明底色的



图标是即将执行的动作。设定好的动作如果受需求或时间的影响无法完成，随时可点击图标上面的 X 取消。市民可以同时执行多个动作，比如一边听音乐，一边烹饪；一边吃东西，一边与人聊天；一边看电视，一边打电话和朋友聊天。市民的情绪会影响到动作的执行效率，比如淋浴的时候陷入了沉思，会影响接下来的动作，或热爱音乐的市民在听音乐的时候会得到灵感、受到启发，角色肖像背景和当前执行的动作图标就会变成浅蓝色，在启发情绪的影响下，从事创造和制作领域的工作效率会加快。

市民的脑袋里边充满各种奇思妙想，一波方平，一波又起。奇想可理解为市民的短期目标，它以泡泡的形式出现在市民肖像的头顶。将鼠标移到思考泡泡上面，详细了解市民想要做的事，以及完成该事件能得到满意度奖励。获取的满意度，可在奖励商店中购买各种增益效果的道具。最左侧的奇想是容易受到情绪感染的，它是一种可以帮助市民维持或转化当前情绪的东西，比如市民在启发的情绪下想要种植物。并不是所有的奇想都要满足，有时市民想要买某样东西，但你的家里已经有了，就没必要再浪费资金。有的奇想需要到较远的地方完成，可你手上有比较重要的事要办，像这些奇想完全可以不予理会，它不会对市民造成任何的负面影响。你也可以移除泡泡刷新出新的奇想。


饿了当然要吃饭，可是……

市民的情绪时刻受到自己的特征、技能、环境等因素的影响，比如在一个精心装饰的房间，能产生快乐的情绪；喜欢烹饪的市民在制作美食的时候，喜欢音乐的市民在聆听乐曲的时候同样能得到快乐的情绪；洗一个沉思淋浴能够得到启发的情绪；而洗个蒸汽淋浴或观看浪漫电视频道则能使市民变得更加挑逗。情绪以直观的颜色显现在市民肖像的背影上，绿色代表快乐，蓝色代表难过、红色代表不舒服，浅蓝代表启发和自信，紫色代表专注等。

情绪有正负面之分，正面的情绪能振奋精神，增加动作的效果；负面的情绪则会产生消极的影响，让市民变得悲观、难过、沮丧，工作和学习都会失误连连。在充满活力的正面情绪影响下可以自主完成一些动作：清扫垃圾、维修物品、练习技能等，甚至能作出一些新颖的社交动作：与朋友“碰碰屁股”。负面的情绪影响下，比如其他市民的频繁造访而觉得隐私受到侵犯，从而产生尴尬的情绪；随意在屋里乱丢垃圾；或需求得不到满足而不舒服；由于生日被遗忘没有举办盛大的生日派对，这些都会产生难过的情绪。

当前的市民情绪是多种情绪因素叠加的结果，占主导作用的情绪才会以图标的形式展现出来，而被压制的情绪则以某种颜色的竖条表示，点击竖条调查才会发现它的图标。比如当前占主导的是与朋友愉悦交谈带来的快乐情绪，而由于膀胱压力而造成的不舒服处于压制状态，图标只显示一道橙色的竖条。如果前几种快乐的情绪消退，不舒服的情绪才会占据主导，它的图标就会直接显示出来，同时奇思泡泡的最左边一个会刷出相应的愿望。过渡的快乐、充满活力和不舒服都会让市民不受支配，自主的去做一些事情。

在市民大肖像的下方有 1 组数字和 3 个图标。最左边的数字是当前的家庭资金，右边的图标分别是房屋，电话，市民图标。房屋表示的是当前地段，也就是市民所居住的房屋，任何时候点击它都可将房屋在屏幕上置中。电话的功能比较多，它和电脑的功能有所重叠。日常的应用有找人聊天、发送短信、玩游戏，付帐单，邀某人前往某地（家中）等等。还能规划社交活动开派对、浏览网络，甚至找工作、搬家和辞职也统统能用手机来完成。市民小肖像图标的背景颜色与大肖像的一致，若控制多位家庭成员，可以直观的根据图标颜色来了解他们的情绪状态，并可利用他们的肖像图标进行“关联行动”。点击一位市民的肖像图标，会将该市民置中于镜头，也可以按空格键切换到家庭的其他市民。在肖像上右击会出现一只录影机标志，视角会自动追踪该市民。要取消追踪模式，再右击一下肖像即可。如果一名家庭成员的市民远离居所，在肖像的右下角会出现一个房屋标志，而其他不在相同地段的成员肖像变灰，右上角还出现箭头标志，任何时候点击当前控制市民肖像上的房屋可传送回家，而点击其他成员肖像上的箭头，可以选择把他带到这边来。



职涯 & 需求菜单

屏幕右下角的公文包图标是职业生涯菜单，里面陈列着当前职业的水平，每周工作的天数、每天工作的时间以及时薪。每个职业都有 10 个等级，越高的级别赚得的薪水越多。职业每提升一个级别都需要完成几项挑战，除了常规的表现要达到优秀外，还需要达成几项特别的目标。比如演艺人员提升到 5 级要满足：3 级魅力技能、靠表演喜剧桥段或演奏乐器赚取 100 元小费。

每个职业在提升到第 5 级时会出现分支，比如在“演艺人员”职业中，第 5 级时会出现“音乐家”和“谐星”两条路线。职涯菜单左上角的图标上，有着当前职业的详细介绍，当工作时间到来的时候，点击它可让你的市民赶快去上班。角色的职业可随时更换，用电脑或手机可以辞去旧职，或寻找新的职业，挑战新的职业生涯。

需求菜单里有 6 种基本需求的进度槽，分别是膀胱、饥饿、精力、娱乐、社交、卫生。满槽表示良好状态，呈绿色。少于 50% 为警告状态，呈黄色。少于 30% 为危险状态，呈橙色。少于 15% 为紧急状态，呈红色。所以在生活模式界面中，看到需求菜单的图标颜色，就知道最低的需求处于什么状态。

膀胱需求：市民随时间会有小便的需求，要及时帮他们解决。如果不予理会，他们会因为失禁带来非常尴尬的情绪。

饥饿需求：市民每天都会感觉到饥饿，要及时做料理填饱他们的肚子。如果没有照顾好他们，他们会饿死的。每种食物的能量是不同的，


这憋到要爆炸了


受启发去作画


玩会游戏压压惊


自带马赛克，可以用补丁去除


初期商店里的东西偏贵

像麦片、牛奶这样的饮品只能临时应付一下，完全不足以填饱空虚的肚皮。

精力需求：活动时间较久的市民会感到筋疲力尽，需要到床上睡觉休息，不及时睡觉的话会昏倒。如果没有时间正常休息，那么可以喝点咖啡或在椅子上打盹一下来缓解疲劳。

娱乐需求：市民除了工作和学习，还需要适当的消遣，玩电子游戏、阅读书籍、看电视频道都是不错的排解方式，你也可以在庭院里放置一些娱乐的道具。

社交需求：市民有与外界沟通的欲望，与人结交的需求，否则他们会发疯的。市民可以打电话邀请客人到家里做客聊天，也可以结同朋友到他人家里参观玩耍。如果没有太多的时间花费在路上，也可以通过电脑聊天来稍微满足一下市民的社交需求。

卫生需求：大部分的市民喜欢整洁，如果长时间不洗澡的话，浑身会散发出难闻的臭味，从而带来不舒服的情绪。所以，适当的给市民冲凉吧。洗澡还有多种功能，来个沉思的淋浴能带来启发情绪，而活力的淋浴则能带来精力充沛的情绪。

游戏的开始，差不多要用半数的时间来应对这 6 种需求，剩下的时间放在学习技能、追求抱负、挑战职涯的需要上。随着烹饪、灵巧等技能的提升，资金的充裕，带来食物和设备的革新，使得需求的挑战不再那么艰难。


爱情是游戏里永恒不变的话题

人生事件

市民自童年、青年、中年至老年，每个阶段共有 20 天的时间，外貌上能够清楚的看到他一天天的成长和衰老。在“市民统计学”菜单中，能够看到当前市民的增龄剩余天数，在成长至下一年龄段的前 2 天，系统会提示市民的生日快到了，这样就可以为他筹划一次庆生派对了。若是到了老年，就慢慢的临近死亡了！此时应该好好的安享生活了，在手机菜单里选择“退休”领取退休金。

游戏中延缓衰老的方法是有的，首先要尽量多的完成市民的奇想获取满意点数，然后在奖励商店里购买“青春药水”，生日当天喝下去，当前年龄段所有渡过的天数会清零。用这个方法，虽然不能倒退一个年龄段，但可以永远的保持在某个年龄段。市民可以一直去追逐各种抱负、职业生涯等目标，不用担心老死了。

如果置市民的衰老于不顾，当他的生命走到尽头，死神会降临收走他的灵魂，获得成就“生命的循环”。至此，该市民的人生已经结束，你只有从其他的家庭继续游戏，前市民的技能、职涯和抱负全部消失。当死神降临时，如果有其他家庭成员目睹，在非常自信的情绪下与死神交涉求情，死神是会赦免他的死的，让他在阳世多逗留一些时光，尽管这剩余的时间屈指可数。死神再次降临的时候，仍然可以恳求赦免，但剩余的时间会更少。直到有一天市民真的死去，他的身体会化作一只骨灰瓮，徒给家人带来伤悲，陷入难过的情绪中。


死神来了

想要在游戏中混得青春永驻、财源滚滚、交游广阔、风生水起，我们不但需要较多的家庭成员，还要拥有更多的朋友，其中家庭成员比朋友更加重要。拥有较多家庭成员有以下好处：

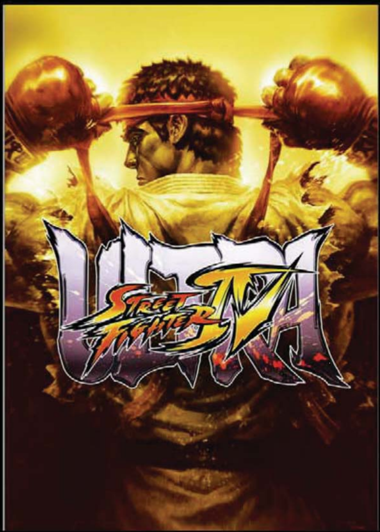
1：家庭成员朝夕相处，更容易提升友情值和爱情值。市民在打扫、练习技能的同时就能够聊天增进感情了。

2：家庭成员随时在身边，能够更快更容易的达成奇想。尤其是情绪奇想，它的出现是受情绪影响的，完成有时间限制，呼叫朋友远程过来帮忙就来不及了。

3：很多互动需要家庭成员来协作完成。比如在派对类似“让市民一起玩游戏”的挑战目标，需要切换到不同的家庭成员过去用电脑、平板或手机玩游戏。

4：有了家庭成员就可以专心练技能，追逐目标，不必在为修理、打扫这些琐事烦心了，随便指派家庭成员去做就可以了。另外，让其他家庭成员去打工，这样就不必为了资金而发愁了。

终极街头霸王 4



游戏关键字

冷饭炒炒炒！
平衡调整不错 有新角色
操作更爽了！这是大型 DLC ！

游戏评级	12+
游戏发行	Capcom
游戏类型	格斗游戏 FTG
适合人群	格斗粉 卡普空脑残粉

综合评分 8.5

创新	7.5
操作	9.0
平衡	9.0
画面	8.9
娱乐性	8.5



公羊

为什么这么多巨头会给这样一款炒冷饭游戏如此高的评价呢，实在是想不通，所幸这款冷饭系列游戏终于到了出锅完结的时候。诚然，《街霸》系列的确是不可多得的好作品，无论从哪个方面来看都当得起这个评价……但是炒多了也会焦啊。

这尼玛终于是终极版本了！

编：公羊　美：grass

在今年的 E3 上 Capcom 自己都自嘲了一下做了一个街霸混合的图标，可见这款游戏推出的版本之多让很多玩家感到不爽，现在终于推出了游戏最后一个版本，在终极版本中为玩家们添加了全新的游戏角色，并且还推出了全新的人物服装。同时在前作的基础上，进一步完善了诸如格斗体验，平衡机制之类精益求精的要点。

残羹回锅的节奏

《街头霸王》系列一直以来都以超强的动态渲染能力闻名，相比于其他同类游戏，《街头霸王》更能满足你的感观体验。在本作中，画面更是向前大大迈进一步，高亮度、高对比度的光影特效，细致入微的特效反馈，足以让你享受一场游戏电影饕餮盛宴。



招式效果非常精致



这个颜色够绚丽吧

如果说画面是游戏盛宴的刀叉，那么音乐音效就是其中的餐碗盆碟。一进入游戏就被极具感染力的主题曲燃起澎湃斗志。战斗开始时，随着场景的不同，同时会有相应不同、各具特色的背景音效，随着战斗的进行，音效节奏也会随之产生跌宕起伏的变化。说到音效，必须要提一下角色的台词和叫喊，伴随着招式的使用，每个角色都有自己的呼喝，这个在某种程度上不得不说是格斗游戏的魅力之所在。

本次游戏还推出了一个版本选择功能，可以让玩家选择以往版本中自己喜欢的角色进行作战，不同版本的角色必然不尽相同，喜欢哪个用哪个，岂不妙哉。同时在游戏中可以明确地感受到各个角色的战斗手感更佳顺畅润滑，单凭语言很难描述出这种感觉，只能说是操作更“爽”了！也许是公羊太菜了的原因（并不是！），前作中我玩古烈之类比较弱势的角色，往往会被差不多水平的玩家虐跪，但是本作中，可以明显感受到这类“弱势”的角色并没有曾经那么不堪了，就平衡来说，这点还是做得不错的。


这身肌肉，让我想起了成龙大哥的春丽


超级帅！

还是有新内容的

虽然Capcom炒冷饭已是名闻遐迩了（嘘），但是本作还是给我们带来了5个新角色。说是5个并不准确，因为其中包括毒药（Poison）、雨果（Hugo）、艾莲娜（Elena）、罗兰多（Rolento）在内的四个人都曾在《街头霸王X铁拳》中登场，如今只能说是回归本传吧。而迪卡普莉（Decapre）则是真正的新角色。



四名回归本传角色





新角色－迪卡普莉



相关角色进行战斗还会有对话

毒药：毒药在本羊看来属于需要“贱”的角色，对抗能力弱了点，只能通过发波来牵制对手，运用类似于放风筝的技巧，来找寻机会控起连招，可以说不猥琐不好打的角色。

雨果：看这体型也知道是高伤害低敏捷的主，需要对局势有非常清楚的掌控，招式基本都需要预判，对新手来说比较难以把控，一旦命中，非死即伤。就目前对局来说，还是艰难局比较多（怎么不说你菜？），反正本羊是不喜欢玩他的了（才不是因为我菜）。

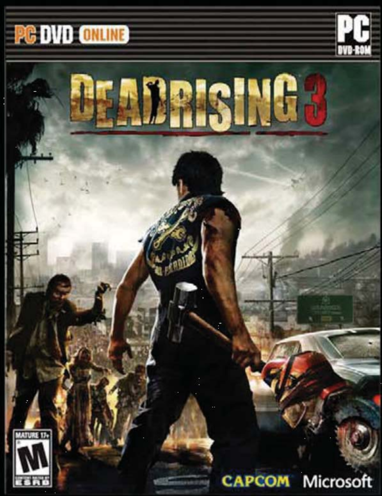
艾莲娜：也是个“贱”角色，破防能力很强，可以通过这点来找寻机会。相对的，也非常容易被侵身，一旦被侵身，基本可以GG了。同时由于她并非爆发型角色，单次伤害不够看，需要不断骚扰利回创造机会，千万不要尝试硬刚对手。我身边一位不愿透露姓名的阿庆先生，最喜欢硬（cai）刚（niao）的打法，于是每次玩Elena，都能看到他紧皱的双眉以及并不属于他的KO音效。

本次的改动，在很大程度上吸引了格斗游戏粉丝，同时也能让娱乐向粉丝趋之若鹜。老角色的平衡调整，新角色的强势加入，都为这款游戏增添非凡的光彩。然而炒冷饭终归是炒冷饭，本次游戏，直白地说，真的可以看作是一个大型DLC，创新什么的，完全没有！



进战界面非常漂亮

丧尸围城 3



游戏关键字

割草 丧尸无双
武器碉堡 杀戮盛宴
欢乐一大波僵尸

游戏评级	18+
制作发行	Capcom
游戏类型	动作冒险
适合人群	僵尸、恐怖游戏爱好者

综合评分 8.3

画面	7.5
剧情	8.0
操作	9.0
音效	8.0
创意	9.0



阿庆

僵尸和世界末日本该是个很严肃的话题，置身于那个死人复生成嗜血的怪物、人类文明危如累卵的世界时，恐怕大多数人都不会感到心情愉悦。正是因为如此，在很长一段时间里市面上能找到的3A级僵尸题材游戏大多走的是惊悚、恐怖和压抑的路子，如果还能拍成电影的话不是恐怖片就是灾难片，其中最著名的就是《生化危机》系列。然而，这一切都被《丧尸围城》的出现给彻底颠覆了。

欢乐作死无下限

编：阿庆　美：grass

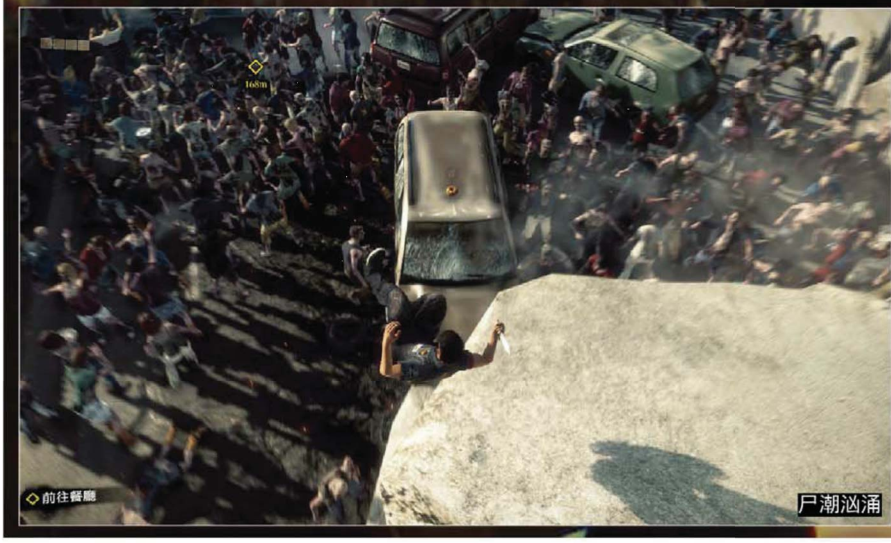
“《丧尸围城 3》是一部充满了僵尸的开放世界动作冒险游戏。”这是比较干涩的说法，其实说白了，《丧尸围城 3》就是一部大型僵尸主题公园，故事情节仅仅是各种娱乐设施的文化包装，唯一且最重要的干货就是让玩家能够以各种各样的方式屠杀不计其数的僵尸。而在这个曾经的国际化大都市中，行尸走肉的数量保证管够。

《丧尸围城 3》的背景设定与前两作一脉相承，在这个世界里，僵尸对于人类来说已经不是什么陌生的东西，人类也研发出了治疗僵尸病毒的特效药Zombrex。只是这东西有些像是狂犬疫苗，必须在被感染后立即服用才能奏效，否则依然是难逃一死。服药之后僵尸病毒也不会被 Zombrex 根除，只能暂时压制症状。所以，被感染后的人类必须持续服用价格昂贵的 Zombrex 才能活命。



没错，马桶就是存档点

就像前面提到的那样，本作最核心的玩法就是用各种各样的方式屠杀僵尸。杀死僵尸之后玩家可以获得PP值（经验值），进而升级。升级之后则可以获得技能点以解锁各种各样的能力，当然，所有的能力其实都是为更快、更爽、更安全的杀僵尸服务的。和前作一样，游戏中只要主角能够搬得动拿得起的东西都能拿来做武器，从砖头到轮椅、从高尔夫球杆到冲锋枪不一而足，虽说理论上讲这样的设计才比较真实，但在《丧尸围城》的世界中，这反而成为了本作戏谑风格的最集中的体现。值得一提的是，本作中的枪械要比前作中多了不少，也更容易获得，偏好使用火力屠杀僵尸的玩家可以安心了。



尸潮汹涌


小汽车在做任务的时候很重要


看我又起一群僵尸


节操什么的统统不要了

前作中的武器合成系统在本作中得到了很大程度的强化，主角的身份是一名机械师，这多少算是 Capcom 对其像绿灯侠一般的创造能力的一种牵强解释。游戏中共有一百余种设计图隐藏在城市的角落之中，凭借着这些图纸，我们能够制造出许多夸张得让人不忍直视的武器装备与车辆。游戏设计师那不找边际的想象力在这个领域来了一次集体爆发，他们的目标似乎就是让玩家每次造出新武器后，都会大声惊呼。而如果这真的是设计团队的根本目的，小编也不得不承认他们干的相当漂亮。

本作的武器合成已经不再需要工作台了！玩家现在可以随时随地对物品栏里的材料进行合成，所要做的不过是点击两下鼠标而已。除了武器之外，车辆还能进行合成，选择也非常丰富，玩家只需将两种作为素材的车辆停放在一起就能开始进行改造。例如将一辆推土机与一辆汽车改造成车顶散弹枪、两旁有刀刃的装甲车；又或者将两辆摩托车改造成奇形怪状的、可以用喷气前进的小车。用车辆屠杀僵尸通常更加有效，但获得的 PP 值要比徒步战斗时少很多。

总体来说，游戏中僵尸的战斗力并不算强。就算没有各种各样的疯狂武器助阵，玩家也都能依靠随手捡起来的家伙在尸潮中杀出一条血路。游戏有昼夜更替系统，可尽管按照设定僵尸会在晚上表现出更强的攻击性，但在游戏中实际的差别却不是十分明显。除了一些特殊的敌人之外，无论白天还是黑夜，成群的普通僵尸给玩家带来的威胁并不会比《三国无双》系列中的杂兵更大。所以在大多数情况下，街上的僵尸不过是等待被收割的经验值，如果你此时没有割草的心情，甚至都可以无视它们的存在。


一不小心被围住了……

作为一款开放世界游戏，《丧尸围城 3》的地图面积已经远远的超越了前作。早在游戏还处于开发中时，“地图比前两作加在一起还要大”就成了作品最主要的宣传素材，事实也确实如此，Capcom 最新的这座僵尸主题公园比之前的两座都要来得宏伟壮观，但老练的玩家还是能够在五分钟之内从地图的一边跑到另外一侧。在横向比较之下，与不久前各种破纪录的《GTA5》系列还是没法比。

《丧尸围城 3》是最早一批登陆次世代主机的作品，在同类作品中的画面表现力无疑颇具竞争力，在最高特效下 PC 版的效果也要强过 Xbox One 版。只可惜，《丧尸围城 3》针对 PC 版所做的优化实在让人感到寒心，锁定 30 帧的限制虽然可以通过对配置文件进行简单的修改得以解锁，但哪怕只在 30 帧下，起码也要 I5+670 的配置才能够带动本作的最高特效。至少在现阶段看来，这还是需要玩家在显示设置页面花掉不少时间的。现在玩家也只能寄希望于 Capcom 能推出后续优化补丁了。


一身惊悚的穿着


瞬间爆炸


合成手电筒加宝石等于光剑

编：公羊　美：grass



超神英雄意图超“神”？

游戏关键字

MOBA 先行者 大神操刀 抗争 Dota 无意义！友善对待新手 准入门槛低 “山寨？”

综合评分		
7.8	画面	7.5
	游戏性	8.5
	难度	7.5
	创意	7.5
	系统	8.0

游戏评级		
14+	开发公司	S2 Games
	国内运营	腾讯
	官方网站	hon.qq.com
	目前状态	内部测试

推荐人群：MOBA 爱好者　Dota 不能者



公羊

自 LOL 和 Dota2 之后，MOBA 类游戏真的是如雨后春笋般冒出来，良莠如何也只能由玩家自行来评定。《超神英雄》这是要叫板 Dota2 的节奏么，依本羊看来，这实在是有点螳臂当车的感觉，也得亏土豪腾讯才能架得住这个向 Dota2 挑战的擂台，然而这个擂台能摆多久，就不是我等能够判断的了。

《超神英雄》（HON）是由美国 S2 Games 开发，腾讯游戏运营的一款 MOBA 网游。其继承了 Dota 的经典玩法：成熟的竞技模式，5V5 的传统游戏地图模式，团队作战以及多样式的战术组合。虽然已是在国外运营颇有一段日子的非新作品，但《超神英雄》采用的先进游戏引擎不会让它有任何的陈旧感。值得一提的是，《超神英雄》的制作时间比如今正当火热的 LOL 和 Dota2 还要早，而 Dota 地图的作者冰蛙也参与了《超神英雄》的制作。


原画真的是非常的漂亮

无甚亮点，却也区区

游戏客户端的优化不得不说做得真是不错，整个安装包大小为 700 多 M，即便是完全安装后也不过 890M 左右，但是在如此小的客户端之下，却是有超越大多数 MOBA 游戏的画面质量以及画面调节中堪比大型 3D 游戏的效果设置，同时设置了 5 档的画面质量快捷调整和自定义以应对不同硬件条件的玩家，这极大的降低了游戏的准入门槛。在游戏运行的过程当中即便是全特效开启后的团战也没有出现画面卡顿的情况，动辄奔溃的事更是没有见到，可见整个客户端的稳定性很好。



非常简洁的大厅界面

极为简洁朴素的游戏大厅界面，蓝色的背景只简单的点缀了几个功能性的框架，简单扼要，这是要走简约路线的节奏吗？目前开放的对战模式只有三种，新

手的不算，在这点上和一般的 MOBA 游戏差不多，但是却少了最近耳熟能详的召唤师等级以及各种排位赛等等，看到一些外服的资讯是有这一设置的，估计目前的测试阶段还没有开放出来。但显而易见的是这样的游戏大厅仅仅占有电脑相当少的一部分资源，极大的照顾到了中低端配置电脑的玩家。

在将《超神英雄》从国外引进国内的过程中，腾讯将其进行了一番本土化，加入了许多东方元素，对原有的诸多西式魔幻与东方本土元素相融合，满足了本土玩家的不同的审美。同时游戏本身还是保持原有的欧美魔幻风格，使其东西结合却又不显突兀。说到本土化，有一点不得不提出来说说，游戏保留了“反补”这个功能，“反补”成功后敌方英雄无法获得金币，但是与 Dota 不同的是，其同样可以获得经验，这对于菜鸟来说的确是件好事，降低了与高手对线的压力，算是对新手友好的一种表现。但是对于高手，却无疑是大大影响了竞技性和对抗性，具体如何评判，还是让大家来说吧。


长途奔驰去支援!


可以看到许多似曾相识的角色出现


十面埋伏还在打野！我就问你怕不怕

Dota2 的桌布

看起来与 Dota 极为类似的一款游戏，对于新手的友好程度却要远远高于 Dota，它有极为详细的新手教程指引，以及键位设置和操作方式的设置指导，对于初入游戏的新手该如何购买装备、对线杀敌、野区打野等等游戏内容都有简明扼要的讲解。游戏道具采用树形合成模式，更加简洁明了，降低购买合成道具时发生误操作的几率。

英雄的普攻以及释放技能的弹道还是保持着前测时流畅的手感，攻击后摇不长，相比于 LOL 或是 Dota2 而言，新手玩家的补刀更为舒服、流畅。另外游戏中的小地图可以根据玩家的需要选择放在左侧或者右侧，细节处理上与 LOL 等游戏相比并无弱项。

技能方面，全新的技能方向范围指示图标，在让人耳目一新的同时，也大大减少技能空放的尴尬。但在指示器的优化以及攻击范围的显示上，仍然比不上同类的 Dota2 或是 LOL。

对战方面，除了有充满 Dota 特色的正反补之外，英雄阵亡不掉金钱以及信使不会被击杀的设定让游戏节奏更快，更加平稳，让玩家更加注重线上的战斗，相信战斗会更激烈，同时也避免了双方对刷导致没有人头的尴尬。


在录像可以欣赏自己或他人的战斗身姿


这是双子座吧，女体好像有点不一样

中规中矩的感官体验

在进入到游戏地图之后，如果你是分在下基地，那雪白和暗蓝相间的地面和亮绿色的建筑风景很让人感觉有魔兽争霸 3 的风格；而上路的基地建筑则满是暗黑般的熔岩地狱作风，绝对让不少老玩家充满怀旧之情。

在最高画面效果全开下，高质量的贴图给予了游戏相当精细的画面表现；而且各种水体和场景环境都相当的逼真，游戏人物走过林间时的颤动和水波都能完美的表现出来；各种阴影细节和强大的粒子效果不论是对人物技能还是场景整体效果上都提供了完美的感受。

《超神英雄》在美服已经发布 3 年，其“英雄池”已经很深，目前有超过 100 位各式各样的英雄。最为主要的是，《超神英雄》官方每个月都会进行平衡调整和新英雄发布，MOBA 游戏不可能做到极限平衡，那么及时的平衡更新将是致胜关键。为了使玩家不断学习进步，《超神英雄》自带了录像系统，使玩家最直观的了解自身优缺点，并且游戏内置了语音系统，使团战时的交流更加便利。


受到控制技能以及负面 buff 影响时 buff 会显示在血条上方

新游小编评

PC

地铁：回归

游戏类型 第一人称射击
运营公司 Deep Silver
游戏特征 潜入 冲杀



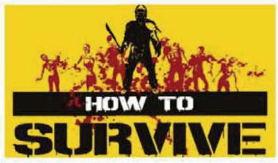
公羊 今年荒原题材的作品，我觉得地铁可以拿下NO.1了，潜行与冲杀两个点侧重相当，无论偏好哪种玩法的玩家都不会觉得玩点缺缺。相比于前作，这次的电脑AI更为高级，不再是无脑抹脖子无脑冲了，你要充分考虑敌人的走向和规避子弹。唔，除了背景设定太凄凉了点，不合我意，9分！

阿庆 《地铁：回归》并不只是高清重制炒个冷饭那么简单，它是按照当前硬件标准重新制作的《地铁2033》和《地铁：最后的曙光》的导演剪辑合集版。游戏画面一扫老版偏黑、偏死板、僵硬的诟病，烟雾效果也不再那么假，包括光晕和动态模糊的效果都比老版本要更上一层楼，所以呢，这款游戏也可以入选最烧显卡的游戏之一了。想要在FHD的分辨率下保持60帧左右， 没有GTX 770级别的显卡是绝对不行的。

小玮 画面精良，一些动态模糊和细节贴图都大幅度的提升了游戏的体验感。对我而言最吸引人的地方是这款游戏的末世背景，当地球大面积的受到核战的污染，人类只能移居到地下城市（地铁站）生活，这样的背景更像是一场好莱坞大片，我们迫切的想要知道人类最终的命运，但在玩的同时又引人深思。IGN对这款游戏更是给出了8.6的高分，是喜欢fps游戏玩家的福利之作，总的来说这是一款非常成功的重置之作。

生存指南

游戏类型 动作冒险
运营公司 505 Games
游戏特征 孤岛求生 自由创造



公羊 对于这种孤岛生存自由创造类的游戏，本羊一向是没有什么抵抗力的，在微博上一看到，就立刻前去感受了。游戏里白天晚上视差很大，晚上某种程度上说比较惊悚。为了保护自己的安全，需要在随时随地注意路边的废弃材料，来制作防身的武器和护具，但是，包裹从始至终都是固定大小的，这么点空间意味着你要对随身携带的物品进行取舍。总体来说中规中矩的一款荒原主题游戏吧。

千惠 个人感觉这个游戏将各个游戏的特点东拼西凑到一起，诸如将采集草药合成，收集零件制作武器，这类算是有特点的要素在游戏中因为个别特别imba的物品而变得非常鸡肋。你手持一柄神挡杀神，佛挡杀佛的散弹枪，你还会想着去用威武霸气的巨斧去砍怪么？

小玮 随着《我是传奇》、《行尸走肉》等僵尸题材的大片热映，此类游戏也变得越来越多。在《生存指南》中，玩家不但会受到僵尸的威胁，还要为了生存到处寻找资源（设定有点像《饥荒》）。本作的武器制作系统虽然不错，但是在僵尸作品多如牛毛的今天，这款游戏并不能算是十分出彩，无论是画面还是剧情都表现平平。如果你对第一人称僵尸类游戏感到审美疲劳，不妨试试本作，全新的视角也许会让你有不同的体验。

OL

新飘流幻境

游戏类型 角色扮演
运营公司 中广网
游戏特征 荒岛求生 自由创造



公羊 还记得小学时候放暑假，农场挂着小鸡和小伙伴去游泳，回来看到包裹里满满的稻米那种成就感。就像上面说的本羊对于这种孤岛生存自由创造类的游戏毫无抵抗力，《新》虽然和原版差别不大，但是其本身纵深就已经有着相当的层数了，所以也并不用担心轻易就玩穿导致百无聊赖。

阿庆 游戏背景跨越各种不同时代的文明，中国、印度、埃及以及新手村所处的原始文明，后期还可以制造未来文明的物品，像宇宙飞船、飞机等等。虽然丰富多变，但感觉有点乱，因此看大家的接受度咯，这既可以是优点，也可以是缺点。

小玮 《飘流幻境》是小编初中时期非常喜欢的一款网游，当时被游戏里的怪兽捕捉和房屋系统所吸引。这次出《新飘流幻境》满怀期待的试玩了一下，发现很失望，游戏除了添加了几个新人宠之外，从画面到剧情几乎和初中时的老版本没有差别。现在炒冷饭的游戏不占少数，但是毕竟是10年前的游戏了，这样的作品很难令玩家买账，不过想要回味漂流的老玩家不妨试试。

使命召唤OL

游戏类型 第一人称射击
运营公司 腾讯
游戏特征 大作网游化



公羊 有COD单机的底子在，《OL》在画面方面自然是游刃有余，在游戏中你可以感受到单机的优良画质，无论是高楼建筑还是河流山川，都能够体验到良好的视觉感受。公羊本身对FPS无甚兴趣，但是冲着COD的招牌，也愿意去体验一下，在受众群规模方面，《使命召唤OL》应该是相当有自信的。

千惠 游戏我就不说了，腾讯不愧是腾讯，同时代理同类型的多款游戏也就只有这样的土豪公司能做到了吧。MOBA游戏的《神之浩劫》、《超神英雄》，还有现在的FPS游戏《使命召唤OL》、《穿越火线》和《逆战》，要么是意图多点开花，一起赚钱，要么就是抢先收下，不给竞争对手竞争的机会。就一个字：牛！

阿庆 《使命召唤OL》优化得非常好，画面和《使命召唤6》相差无几，对系统配置的要求并不是很高，枪械的逼真程度远远高于目前市面上的其他CS类型网游。就算刚接触这款游戏也不要紧，上手非常容易，一开始可以跟随剧情模式，来了解这个庞大的世界和剧情，单机版也值得一试哦！不过，就目前而言，《使命召唤》系列的粉丝大都是网战爱好者，这样一款网游化的作品怎样吸引大批原作玩家，这还是值得制作方思量的。

模拟人生 4

游戏类型 策略模拟
运营公司 EA
游戏特征 角色养成 拟真策略



公羊 这代作品在人物个性情感方面看得出来下了很大功夫，情绪思维更加拟真贴近现实，不同性格的人物对于不同事物的对待方式都相应不同，比如“浪漫”性格的人物更容易进入到“挑逗”状态之中，同时对于另一半的态度相比“严肃”性格的人更加曼妙。有点要吐槽的是，《4》的世界太小了，说小，是因为哪怕想去邻居家串门，你也要通过画面读取来转换，这个简直就是《模拟人生 2》的高清模式。

千惠 《模拟人生 4》在大家的期盼下如约上市，这可以说是一款伴随千惠共同成长的游戏。从 2000 年起模拟人生系列就以其独特的魅力在百花齐放的游戏市场中占有一席之地。相比前几代作品，模拟人生 4 采用全新的建筑机制，这一系统会极大程度的提升建筑的外观及玩家的搭建乐趣。作为建筑控的千惠已经迫不及待要上手一试了。此外游戏人物的 AI 设定也会增强，这对游戏来说应该是不小的突破。目前本作原版已经上市，按照 EA 公司的一贯风格，各种资料片将会接踵而来，提醒各位玩家记得清理好自己的硬盘，虽然会占用不少空间，但是确实是一款值得推荐的游戏。

小玮 小编可以说是模拟人生系列游戏的忠实粉丝，从《模拟人生 2》就开始接触这款游戏了，每次安装游戏时都要打上满满的资料片，看着龟速加载的电脑有种淡淡的忧伤。不过总的来说游戏是非常不错的，《模拟人生 4》除了画质上的加强与优化还会提高市民们的 AI 智商，我们能够更加真切的感受到游戏中人物的喜怒哀乐。虽然目前小编还没有玩过 4 代，但我对它仍然充满信心，看来得趁着周末赶紧下载体验一把。

神鬼寓言：周年纪念版

游戏类型 角色扮演
运营公司 Microsoft Games
游戏特征 经典重制 情感至上



阿庆 说起微软自家的角色扮演游戏，首屈一指的就是《神鬼寓言》系列了。玩家最关心的那就是重制版的画面到底进化了多少，本作就算不谈画面，游戏的诸多要素依旧不会觉得过时，饱满的剧情，善恶的抉择，如今能将这些元素融合起来的 ARPG 至今也不多。当刚刚进入游戏，一本欧式风格的书本展开，形成了游戏的主界面。相比先前的 PC 移植版强很多，美术风格丝毫不输于 3 代。一点一滴都渗透着制作组满满的诚意。

千惠 游戏画面看起来要比 XBOX 版上要好得太多，其中的详细细节参数我没有深究，仅仅是就第一眼感官判断。作为 04 年的作品，它并没有加入动态捕捉技术，动画看来略显老旧。但是就抱着怀旧心理的玩家来说，这已经是非常满意的效果了。

小玮 这款经典之作想必玩家们一定不会陌生，和我一样通关的同学应该不占少数吧。当年在墨守成规的 RPG 游戏中，《神鬼寓言》独特有趣的系统设定一下子脱颖而出，让许多玩家津津乐道回味无穷。即将上市的《神鬼寓言：周年纪念版》也是让小编兴奋不已。这次改版最大的提升莫过于画面和 UI 了，微软采用虚幻 3 引擎重新回炉打造，应该会让玩家们有耳目一新的视觉感受。

导师三人组

大天使之剑

游戏类型 角色扮演
运营公司 37 游戏
游戏特征 当年奇迹



阿庆 画面虽为 2D，但兼具 3D 模式，光影效果很有质感，人物建模比例协调，在页游中实属上乘。游戏前期的升级途径就是做任务，奖励比较丰厚，升级还是很快的。不过等级高了之后，很多任务都设定了等级限制，当达不到任务要求的时候你就会感觉升级是有多么慢，多么痛苦，所以后期想要提高等级，除了不断的挂机还是挂机。而且角色满级为 300 级，高的有些吓人。

千惠 对这款游戏来说，钟爱西方魔幻题材的人会更加喜欢吧！整个游戏的背景非常的宏大。画面上其实没有什么很大的吸引人的地方，不过对于页游来说已经很不错了，也蛮耐玩的。

小玮 《大天使之剑》是一款改编自经典端游《奇迹 MU》的网页游戏。与其他页游相比，本作的游戏内容更加的丰富，在画面上依旧跟随奇迹的步伐没有太多出彩的地方。此类游戏的操作度和耐玩度较低，不适合以游戏为乐趣的玩家，我认为挂机式的升级方法是上班族放松娱乐的不错选择。

超神英雄

游戏类型 多人在线竞技
运营公司 腾讯
游戏特征 简易版 Dota2



公羊 单纯去玩这个游戏，不与同类游戏作比较的话，《超神英雄》还是可圈可点的，友好的新手门槛，简易的操作界面，窃以为最复杂的大概就是各种装备在团战中的准确使用了。总体来说这款游戏相对于 Dota2 来说，更适合新手去玩。有兴趣的朋友可以去看看本期的新游大腕，会有比较细致的《超神英雄》内容。

千惠 MOBA 是目前国内最热门的游戏类型了吧，超神英雄也是继承了原有地图 Dota 的玩法，在众多游戏中也是占有特殊的定位的。主要是针对中国这个市场做了一系列的调整，整个画面的效果渲染很有 Warcraft3 的风格，做的非常精细，英雄的设定也是各有千秋，继承了不少 Dota 的角色。

小玮 说到《超神英雄》很多玩家会与 Dota 或 LOL 进行比较，其实本作更像是 DOTA 的重置版，在玩法上它继承了 DOTA 的正反补，卡兵等经典设定。从画面上看，他比 DOTA 更加细腻，所以有很多玩家称它为 DOTA1.5 版。在英雄上看，本作有一半的英雄（50 个左右）原型都来源于 DOTA。如此多的相似点让人不禁想问，此作的创意之处在哪里？

编：公羊　　美：grass



为即将来到的 100 年代！

读者朋友们拿到杂志的时候，6.0 前置补丁大约还有一个月的时间就要上线了。这段时间里，为避免之后一上游戏两眼黑，公羊给大家简单介绍一些《德拉诺之王》资料片的新内容。已经拿到内测激活码的朋友，若是有什么游戏内的问题，也不妨发送微信到我们的微信服务号，我们会竭尽所能进行解答。


被入侵后的黑暗之门变成红色

德拉诺之英雄

在之前 6.0CG 首映礼上，很多玩家因为对其中相关剧情不慎了解，导致不太明白 CG 所表达的意思，这里给大家简单讲讲一下这段时间前后的故事历程。

加尔鲁什·地狱咆哮被联盟和部落联军击败，新酋长沃金继位。在随后的四天神审判大会上加尔鲁什被青铜龙军团的叛徒凯诺兹救出，送到了另一条时间线上的德拉诺。事情发生后没多久，时间线错乱，黑暗之门突然变红，一支钢铁的大军源源不断的从中涌出，侵略着我们的世界……玩家们要做的就是再次远征德拉诺。

在 6.0 资料片的 CG 上讲述的就是这段时间内关于加尔鲁什的事情。加尔鲁什回到了另一个世界中 35 年前的德拉诺，他找到了自己的父亲格罗玛什，对他说明了未来的事情，带给了他最新的科学技术，


战败前的加尔鲁什·地狱咆哮


为了部落！


新的世界：德拉诺

联合了各大部族意图制造一只钢铁的大军，然后在青铜龙叛徒凯诺兹的帮助下重新攻打我们的世界，抹除联盟和部落建立新的“正统部落”。得到了技术和力量的格罗姆召集古尔丹，要求喝下恶魔之血，其实意图是引出玛诺洛斯，然后干掉它，一举抹除后患。结果就是玛诺洛斯再次被格罗姆劈死，而这一次格罗姆没有消失在火海之中，他被自己儿子加尔鲁什给救下了（此段 CG 在致敬 War3 格罗姆之死，一模一样）。

古尔丹：这不是兽人的命运！没错，这个世界的兽人原本应该和我们的世界一样，被恶魔所腐化奴役，但是由于加尔鲁什的介入，命运被改变了，这就是古尔丹这句话的意思。

加尔鲁什：时代变了（兽人被奴役的时代，加尔鲁什是经历过的）。

格罗姆：兽人永不为奴（得到了未来科技并解决了恶魔隐患的兽人氏族岂会甘心龟缩？兽人必将征服世界，乃至其他位面）。

随后经过 35 年的发展，钢铁部落的科技和生产能力已经达到了丧心病狂的级别（明轮战舰，

列车炮，各种枪械，奴役戈隆，建造黑门），古尔丹和他的几个手下则被当作电池给黑暗之门充能，随后大军撕裂的位面，扭曲时空，连接到了我们的世界，大举进犯。

德拉诺之壁垒

魔兽世界 6.0 资料片中，要塞系统是一个非常大的亮点和玩点！下面本羊给大家介绍下关于要塞的内容。

要塞建设是《德拉诺之王》中一个相当突出的新内容，玩家需要在抵达德拉诺以后建立自己的要塞，像模拟经营游戏一样允许扩张和自由规划，还可以招募 NPC 盟军与追随者进驻，收集资源，并根据玩家的指令进行各种任务。

追随者

追随者是一群由玩家招募来驻扎在要塞中的 NPC。你可以派他们完成各种任务来加强要塞，或者为你的人物角色收集战利品。你也可以给他们下达命令——比如制作物品或者收集资源，无论玩家在线与否。

当然，追随者也是有角色等级、物品等级和特性的，这些设定将会影响任务和命令的完成情况。举个例子，如果追踪者拥有采矿特性，那么你就可以指派他去矿井为你收集矿石。追随者分为普通、出色、稀有和史诗追随者，不同的稀有度决定了其特性的多少。

要让你的要塞运作更有效率，你需要追随者的协助。有些追随者会慕名前来，还有一些需要你完善旅馆才能将其吸引过来。 当然，随着剧情的发展、任务的完成，你也将获得更多追随者的信赖，甚至可以花钱雇佣。

你可以派追随者执行不同的任务。成功完成任务的话可以让你获得用来升级要塞的资源，还有可能获得强大的战利品，而追随者也会因为这些任务获得经验值。

尽管追随者是个很棒的单人体验内容，但该系统同样也会有多人内容。当你想派出多个追随者执行某项任务时，你可以与公会战友的追随者一同进行，无论战友们是否在线。

追随者会随着玩家的成长变得更强。在 90 级到 100 级的过程中，追随者也会获得角色等级，升级会让他们的技能更强，执行任务的成功率也更高。同样，追随者专属的装备也会提升追随者的物品等级；当达到 100 级时，装备所扮演的角色将愈发重要。



选择合适的追随者出战


略像页游的要塞建筑界面


建造并升级属于你自己的要塞


联盟要塞

要塞和建筑

建筑是要塞整体的“零件”——包括马厩、农场、矿井、军械库等等。这些建筑可以吸引并训练追随者、进行物品制造、完成任务以及加快任务的执行效率。

要塞中的每个建筑都可以升级，升级后功能更强也更美观。比如，升级后的军营规模将更大，同时也可以增加同一时间执行任务的追随者数量。（例如，1 级兵营可以同时派出 5 个追随者，升级后为 7 个、12 个等，以此类推——确切的数字目前正在调试中）。

玩家可以自行选择建筑的建造位置。小型建筑（主要是和制造相关的建筑）只能放置在小型空位；像兵营这样的大型建筑就无法建造在小型空位上。初始的要塞就拥有足够的空间建造大

型建筑。当要塞升级后，玩家将获得更多大型建筑空间和更多类型的大型建筑，同时强化已有的建筑。

除此以外，玩家可以向小队内的同阵营玩家展示自己的要塞，他们同样可以在你的要塞内自由活动、与 NPC 互动等。如果你拥有其他玩家所没有的材料，你可以前往对方玩家的要塞，用这些材料兑换你所缺少的材料。

当自定义要塞建筑时，你可以选择建筑所提供的不同加成和技能。比如，某项采矿专精加成可以加快矿工的采集速度，而另一项加成则可以增加发现稀有矿石的几率。 另外，还有一些建筑可以让玩家角色获得尚未学习的商业技能——当然了，不可能是全部的。

当玩家开始建造要塞时，系统会鼓励你尽可能多的与其互动。然而，随着时间的推移，这样的互动会变得更随意。低等级时，你的任务持续时间会相对较短（分钟、小时或者按天计算）；当追随者达到较高等级时，你可以派他们执行一些持续一个星期的长时间任务。

你的要塞将对《德拉诺之王》的故事线产生深远的影响，故事的一开始，你的阵营领袖会命令你在这个异世界建立起一个据点——但这座要塞的最终使命将由你掌控。



要塞会有商人贩卖图纸，需要达到一定条件才能购买学习

德拉诺之盔甲

时至至今，《魔兽世界》第 17 套职业套装已经问世了，模型属性也已经在游戏中出现了，不过目前内测版本在之后可能还会有变化，仅仅做个参考就好啦。不得不说猎人 T17 真的好丑，XD 是超帅！

战士：



武器

战士 T17 武器 2 件：巨人打击现在产生 30 点怒气。

战士 T17 武器 4 件：巨人打击有 50% 的几率使你致死打击的冷却时间降低 50%，持续 10 秒。

狂怒

战士 T17 狂怒 2 件：怒击暴击有 50% 的几率触发激怒。

战士 T17 狂怒 4 件：当鲁莽激活时，你的攻击速度和暴击几率每秒提高 5%。

防护

战士 T17 防护 2 件：盾牌猛击有 25% 的几率自动施放盾牌冲锋。

战士 T17 防护 4 件：盾牌冲锋会使英勇打击，猛击和复仇的伤害额外提高 20%。

战士 T17 防护 2 件：盾牌猛击有 25% 的几率自动施放盾牌格挡。

战士 T17 防护 4 件：当盾牌格挡激活时，你的盾牌格挡值会提高 30%。

术士：



痛苦

术士 T17 痛苦 2 件：当对受你腐蚀术，痛苦无常和痛楚的目标引导吸取灵魂时，夜幕的激活几率提高 5%。

术士 T17 痛苦 4 件：当夜幕激活时，黑暗灵魂的冷却时间降低 10 秒。

恶魔

术士 T17 恶魔 2 件：古尔丹之手现在最大层数增加 1 层，并且腐蚀术有在造成伤害时有 10% 的几率产生 1 层古尔丹之手。

术士 T17 恶魔 4 件：古尔丹之手有 50% 的几率强化你内心的恶魔，即使你没变形，也会使你进入恶魔变形形态。

毁灭

术士 T17 毁灭 2 件：当献祭造成伤害时，你有 10% 的几率获得一个完整的爆燃灰烬。

术士 T17 毁灭 4 件：当一个爆燃灰烬充满时，你有 15% 的几率使混乱之箭施法时间降低 50%，并使混乱之箭在施放时不消耗爆燃灰烬。

萨满：



恢复

萨满祭司 T17 恢复 2 件：当大地之盾治疗目标时，你有 100% 的几率获得一层潮汐奔涌。

萨满祭司 T17 恢复 4 件：当你获得潮汐奔涌时，你有 10% 的几率使你治疗链的法力消耗降低 75%，持续 10 秒。

元素

萨满祭司 T17 元素 2 件：怒雷消耗的每层闪电之盾会使你的溅射提高 2%，持续 10 秒。

萨满祭司 T17 元素 4 件：当你通过怒雷消耗超过 12 层闪电之盾，你会自动获得熔岩奔腾。

增强

萨满祭司 T17 增强 2 件：风暴打击会使野性狼魂的冷却时间降低 5 秒。

萨满祭司 T17 增强 4 件：当野性狼魂激活时，你也会变为野性狼魂。当你变形后，你移动速度提高 25%，你的狼可以触发风怒。

牧师：



戒律
牧师 T17 戒律 2 件：苦修会额外引导 1 秒，产生 2 层福音传播。
牧师 T17 戒律 4 件：当你激活天使长时，治疗祷言的法力消耗降低 50% 持续 8 秒。

神圣
牧师 T17 神圣 2 件：愈合祷言会额外跳向 2 个目标。
牧师 T17 神圣 4 件：当愈合祷言治疗目标时，你有 40% 的几率获得 1 层妙手回春。

暗影
牧师 T17 暗影 2 件：消耗暗影宝珠会重置心灵震爆的冷却时间。
牧师 T17 暗影 4 件：每次噬灵疫病造成周期性伤害时，你的急速会提高 3%，持续 4 秒，最多叠加 12 层

圣骑士



神圣
圣骑士 T17 神圣 2 件：当你施放黎明圣光时，你有 25% 使你也能施放一个免费的，视为使用了 3 道神圣能量的荣耀圣令。
圣骑士 T17 神圣 4 件：当你施放荣耀圣令时，你有 25% 使你也能施放一个免费的，视为使用了 3 道神圣能量的黎明圣光。

惩戒
圣骑士 T17 惩戒 2 件：消耗神圣能量有 30% 几率使你可以无视目标生命值使用愤怒之锤。
圣骑士 T17 惩戒 4 件：愤怒之锤会使你下个驱邪术产生 3 道神圣能量。

防护
圣骑士 T17 防护 2 件：当你使用复仇者之盾后，你的格挡几率提高 50%，持续 5 秒。
圣骑士 T17 防护 4 件：当你格挡物理攻击之后，你有几率使你的盾牌格挡值提高 50%，持续 8 秒。（每分钟大约触发 1.5 次）

潜行者



战斗
潜行者 T17 战斗 2 件：你要害打击产生额外连击点数的几率提高 10%。
潜行者 T17 战斗 4 件：你的终结技有 25% 的几率产生 5 连击点数，并使你下个刺骨不消耗能量。

敏锐
潜行者 T17 敏锐 2 件：当暗影之舞激活时，你的技能不消耗能量。
潜行者 T17 敏锐 4 件：在暗影之舞结束 5 秒内，你的终结技会返还 5 连击点数。

刺杀
潜行者 T17 刺杀 2 件：毁伤和斩击暴击会回复 10 点能量。
潜行者 T17 刺杀 4 件：毒伤会返还 1 连击点数并激活盲点。

武僧



酿酒
武僧 T17 酿酒 2 件：躲闪攻击会产生 3 点能量。
武僧 T17 酿酒 4 件：活血酒会产生 4 层飘渺酒。

风行
武僧 T17 风行 2 件：怒雷破产生 4 层虎眼酒。
武僧 T17 风行 4 件：当虎眼酒的伤害效果激活时，消耗的每层虎眼酒会使你的溅射伤害提高 1%。

织雾
武僧 T17 织雾 2 件：消耗 5 层活力之雾会产生 2 点真气。
武僧 T17 织雾 4 件：升腾之雾溅射会使你下一个雷光聚神茶产生 1 点真气，最多叠加 5 层。

法师



火焰
法师 T17 火焰 2 件：炼狱冲击现在有 2 层效果。
法师 T17 火焰 4 件：当你法术连击激活时，你有几率使你的炎爆术没有施法时间并且必定暴击，持续 6 秒。（大约每分钟触发 1.5 次）

冰霜
法师 T17 冰霜 2 件：当寒冰宝珠激活时，你会一直保留寒冰指的效果。
法师 T17 冰霜 4 件：在寒冰宝珠激活时施放的冰枪术会使寒冰箭施法时间降低 5%，伤害提高 5%，持续 10 秒。最多叠加 10 次。

奥术
法师 T17 奥术 2 件：在使用唤醒之后，奥术冲击的施法时间和法力消耗会降低 25%，持续 8 秒。
法师 T17 奥术 4 件：当你获得奥术充能效果时，你有几率使你下个奥术飞弹的飞弹数增加 5 枚。

猎人



野兽控制
猎人 T17 野兽控制 2 件：杀戮命令有几率重置狂野怒火的冷却。
猎人 T17 野兽控制 4 件：当狂野怒火激活时，会额外召唤一只宠物协助你作战。

射击

猎人 T17 射击 2 件：瞄准射击暴击会额外恢复 15 点集中值。

猎人 T17 射击 4 件：当急速射击激活时，你的暴击伤害每秒提高 5%。

生存

猎人 T17 生存 2 件：黑箭制造伤害的速度提高 33%。

猎人 T17 生存 4 件：每当你用爆炸射击命中目标，你的溅射伤害会提高 25%，持续 3 秒。

德鲁伊



守护

德鲁伊 T17 守护 2 件：对目标施放尖牙与利爪会产生 10 点怒气。

德鲁伊 T17 守护 4 件：在使用狂暴回复时，算作你多消耗了 10 点怒气。

野性

德鲁伊 T17 野性 2 件：造成流血伤害会产生 3 点能量。

德鲁伊 T17 野性 4 件：当狂暴激活时，特殊攻击会对目标额外造成 15% 的流血伤害，持续 6 秒。

平衡

德鲁伊 T17 平衡 2 件：愤怒和星火术的施法时间降低 15%。

德鲁伊 T17 平衡 4 件：施放愤怒和星火术会降低超凡之盟 3 秒的冷却时间。

恢复

德鲁伊 T17 恢复 2 件：自然迅捷现在作用于下 5 个读条法术。

德鲁伊 T17 恢复 4 件：当你连续施放 3 个治疗之触后，你下一个野性成长的法力消耗降低 75%。

死亡骑士



冰霜

死亡骑士 T17 冰霜 2 件：激活冰霜之柱会刷新你所有符文作为死亡符文，并且产生 50 点符文能量。

死亡骑士 T17 冰霜 4 件：当冰霜之柱激活时，你的特殊攻击会使你的符文武器捕获灵魂，造成的冰霜伤害提高 10%。当冰霜之柱效果消失时，你的符文武器会向当前目标释放灵魂，每个灵魂造成 10 点伤害。

鲜血

死亡骑士 T17 鲜血 2 件：施放传染会使你当前鲜血护盾的数值提高 10%。

死亡骑士 T17 鲜血 4 件：当吸血鬼之血激活时，你的鲜血护盾不会降低至你最大生命值 5% 以下。

邪恶

死亡骑士 T17 邪恶 2 件：当灵魂收割对目标造成额外伤害时，你获得 3 层暗影灌注。

死亡骑士 T17 邪恶 4 件：当你激活黑暗突变时，你的 3 个符文会自动刷新为死亡符文。

大刀阔斧砍控制

值得一提的是，在 6.0 中，暴雪对所有职业的控制技能举起了死神的镰刀，几乎全部砍了一遍：

移除了打断的沉默效果。沉默依然存在，但不会再附属于打断。

移除了所有的缴械。

减少了收益递减（DR）的类别数量。

所有定身效果都将共享收益递减 。

例外：“冲锋”类技能的定身效果不受 DR 影响，但持续时间非常短。

所有昏迷效果共享递减。

所有瘫痪（“催眠”）效果递减。

移除了可使读条类控制法术瞬发并产生冷却时间的技能。

移除了大量控制法术，并增加剩余法术的冷却时间和使用限制。

宠物施放的控制技能有了更多限制，且大部分被移除。

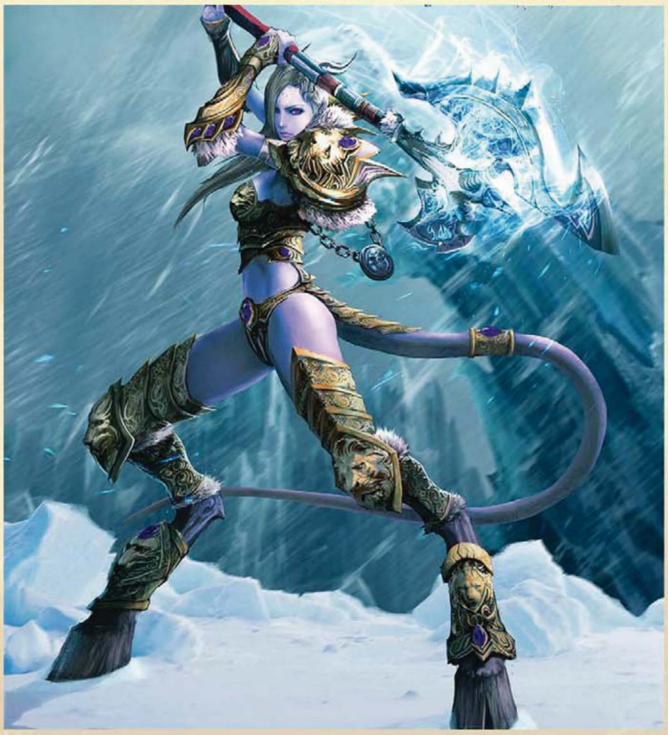
旋风现在可以被免疫和群体驱散所驱散。

当玩家用持续性效果，如日光术打断对方技能时，PvP 饰品将可以使其免疫来自同一施法者重新施放的相同效果。

由于恐惧新增的加成效果会改变玩家位置，所以持续时间较长的恐惧效果在 PVP 中会缩短。

此外，还大大减少了递增型冷却时间和触发类效果的数量，进一步减少爆发性伤害的数值。我了个天，这让本羊 PVP 恶魔术还怎么玩！不过所有职业都是大砍了一遍，也不存在针对谁的问题，抹抹眼泪继续战！





外域痕迹尚存：德拉诺之王新区域

外域、黑暗之门和德拉诺的关系的确有很多人搞不清楚，公羊通过苦修一个月的逻辑关系学（别扯了，说重点），终于理清了其中的奥秘！

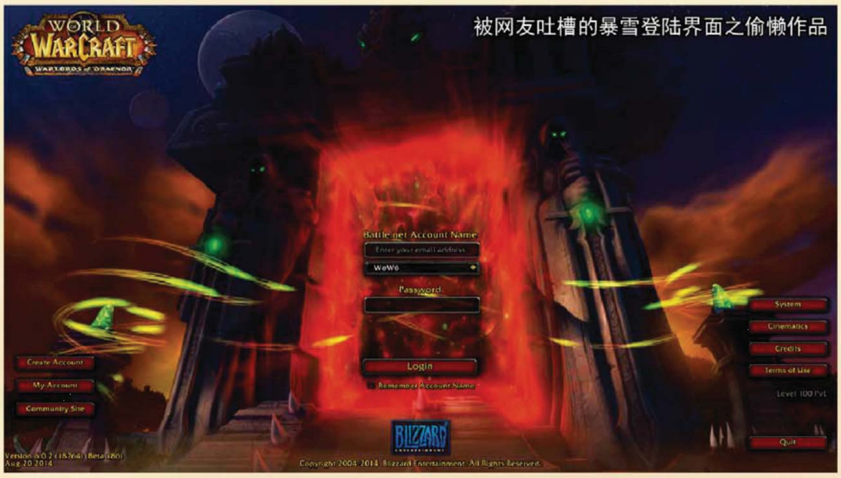
现在的70级外域还在，只不过入口从黑暗之门换成了时光之穴，另外传送门、传送器和炉石依然有用，想过去的话还是随时可以过去；

德拉诺是“30年前的外域”，你可以理解为大爆炸、大撕裂之前的外域，它的每个区域与现在的70级外域地图有部分对应关系，但也不是一一对应，入口就是现在的黑暗之门；

德拉诺处于30年前的“另一个时间线”，70级外域则依然处于现在我们所处的这个时间线。理论上，德拉诺和外域位置是重合的，但实际上他们存在于前后两个时间点。

嗯，非常清楚明了简洁易懂是吧！（越听越乱）


德拉诺卫星地图



被网友吐槽的暴雪登陆界面之偷懒作品



德拉诺小地图

德拉诺之名望

魔兽世界6.0中出现新的阵营声望：热砂保护协会，但这不是重点！真正的重点是，6.0的阵营声望和熊猫人之谜的区别很大，不再通过日常提升声望，也不再奖励史诗级装备！

热砂保护协会

热砂保护协会是哈里森·琼斯和普通考古者的死敌。这个组织致力于“解放纳格兰食人魔手里的古迹圣物，并高尚地卖给出价最高的竞拍者”。我们礼貌地将其称呼为文化事物代理收购员——文物贩子。


白化河马

声望奖励

军需官是加兹里克斯·齿锁和米米·维兹尔巴布，就在阵营的营地里。

尊敬

可以购买地精烫土豆：试着将一颗地精烫土豆扔给一个友军玩家。只要背包有空间就可以接住……只要你能安全地扔出去。

崇敬

崇敬后有两个宠物：林精幼体与白化河马

此外还有一个要塞追随者奖励，合约：邪爆教授


林精幼体


热砂“保护”协会战袍


驯化刀背坐骑

崇拜

热砂保护协会崇拜后可以购买到热砂"保护"协会战袍，战袍图样是一堆金币上插着两把铲子；还有驯化刀背坐骑！



轩辕剑七

编：小玮　　美：grass

游戏类型：玄幻武侠 3DMMORPG
游戏发行：搜狐畅游
目前状况：研发末期
官方网站：x7.changyou.com

《轩辕剑七》是大宇和搜狐公司协力打造的一款轩辕剑系列最新网游。作为唯一一款轩辕剑系列正统网游（轩辕剑 OL 目前已停运），这次的开发团队也可谓是全明星阵容，由轩辕剑之父蔡明宏坐镇担任总顾问，前剑网三主策划孟凡担任团队游戏制作人，更出动韩国分公司顶级美术团队为其打造视觉盛宴。游戏在开发期间就受到玩家和媒体的极大关注度，但官方透露的消息却很少，这款让玩家期盼已久的网游大作最近终于有了新动态！现在就来和小编一起揭开《轩辕剑七》的神秘面纱！



天上居然还有飞龙

继承历代故事背景

玩家们一定很好奇为什么轩辕剑系列网游会叫《轩辕剑七》，而不是《轩辕剑 Online》，在这个问题上游戏的制作人孟凡也表示过，想做一款能够继承前几代故事的作品，而非以轩辕剑挂名，实质内容却与轩辕剑系列毫无关系的网游。那么一款网游如何能继承历代轩辕剑的所有故事背景呢？孟凡解释道，玩家进入一个架空的世界，所有前几代的人物都出现在里面，玩家将体验一场穿越轩辕剑千年的奇幻冒险，重温那些感人至深的故事情节。而游戏的开端源于赤贯妖星引发的一场时空混乱，轩辕剑系列所有的人物将穿越时空，来到异世界引发了一场灭世大战（玄天之役），玩家作为一名混乱时空的普通战士，将如何面对这突如其来的一切？故事由此而展开……



6 代主角瑚月登场

特色趣味系统

不但传承了故事背景，《轩辕剑七》也将传承轩辕剑系列中的不少特色系统。机关术、天书、神魔异志录、神器、法宝、护驾、壶中世界等系统都将原汁原味的呈现给玩家，下面就为大家介绍目前官方公布的两个有趣的特色系统。

机关术

作为轩辕剑系列最具代表性之一的墨家“机关术”系统，在《轩辕剑七》中自然也是亮点之一。在未来的 pve 中，高速飞行的机关鸟，攻城拔塞的机关巨兽，从天而降的大型机关战舰，海陆空三栖同时作战，那将是多么华丽宏大的战斗场面啊！



天空中自由漂浮的机关主城



狐狸形态的机关术分解图

炼妖壶

轩辕剑系列中的上古神器“炼妖壶”具有收妖、炼妖的强大能力，而本作将会继承这一特点。同时别有洞天的“壶中世界”自然也必不可少，他们将会成为玩家游戏中的必备基础道具。游戏中玩家可以通过炼妖壶炼化装备，妖物等道具使自己变得更加强大。值得一提的是，玩家还可以通过手机 app 对游戏中的“壶中世界”进行管理，手机游戏与电脑游戏的完美融合，让玩家时时刻刻能享受到游戏的乐趣。


仙境般的壶中世界

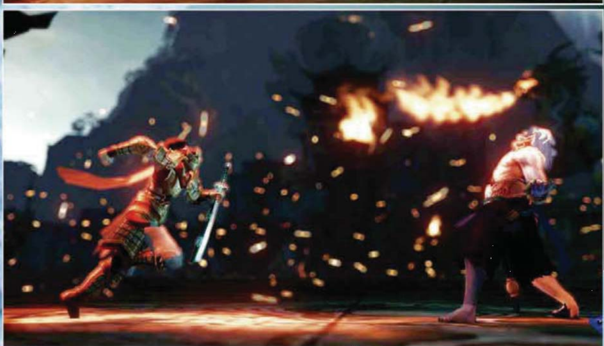


次世代的“黑火”引擎

实时天气系统

实时天气系统是《轩辕剑七》亮点之一，对于许多玩家来说十分新鲜，这是一个非常有趣的设定。实时天气系统就是游戏服务器通过与气象台的天气数据连接，实现游戏中的天气和现实中的天气达到同步效果。通俗的说，如果玩家在玩游戏时，外面突然下起了雷阵雨，那么游戏中也会同时狂风大作，电闪雷鸣。从视觉，听觉上极大程度的带给玩家最真实的感受。同时游戏的代入感和体验度也会大幅度上升。



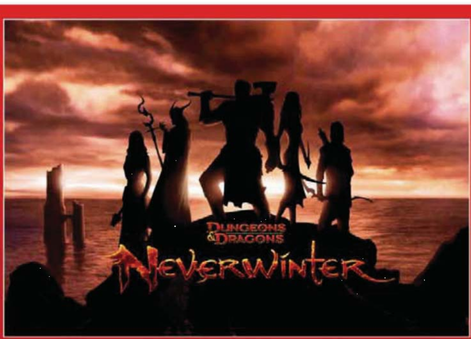



美丽的黄昏


实时天气系统暴雨前夕

模块化插件

担心自己配置无法带动《轩辕剑七》的小伙伴们不要灰心，游戏制作团队考虑到游戏的优化问题，还为配置较低的玩家提供了低配置适应性解决方案即模块化插件。可别小看它，它能使复杂的多面体模型变的简单，很大程度提高游戏的加载速度，为玩家带来极速的游戏体验。



无冬 online

□编：小玮　□美：grass

游戏类型 MMORPG　游戏开发 完美世界　目前状况 国服内测
官方网站 nw.wanmei.com

喜欢玩单机游戏的朋友一定对《无冬之夜》不会陌生，这是一款基于第三版龙与地下城规则（DND）的经典之作，游戏中丰富多样的种族选择和九大阵营设定为游戏搭建了一个庞大的世界体系，深受欧美玩家的喜爱。目前由北美 Cryptic Studios 工作室研发的网游版无冬之夜即《无冬 online》（Neverwinter）就要与玩家们见面了。和单机版一样，无冬 ol 也将沿用龙与地下城（DND）背景，励志为玩家们构建一个正统的 3D 欧美魔幻 MMORPG。其实此款游戏在研发期间就受到了玩家和媒体的广泛关注，在 E3 游戏大展上曾获得“最佳游戏新星奖”成为了最为期待的 MMORPG 大作。





《无冬 online》游戏故事发生在单机版《无冬之夜 2》之后 100 年，原本强大的费伦帝国被法术瘟疫所吞噬，邪恶势力在浑浊中蔓延，幸存者们纷纷前往无冬城打算重建家园。有着“北方明珠”之称的无冬城似乎有着神明的庇佑，巨剑海岸的大部分地区都遭受了严重破坏，只有无冬城完好无损。今日，无冬城在幸存者的重建下恢复了往日的辉煌，而这一切似乎只是暴风雨前的平静……邪恶势力已经滋芽，企图掠夺我们的家园。玩家将扮演一名冒险家，为了守卫无冬城，拿起长剑，举起盾牌，吟唱咒语，我们坚信黎明终将到来！



经典的五大职业

《无冬 online》是一款非常正统的 MMORPG 网游。从目前官方公布的五个职业来看，网游基础的三大职业体系即坦克（TANK）、治疗（HEALS）、伤害输出（DPS）都能在本作中找到。这样的职业分支避免了在团队中无法找到自己职能的尴尬局面。每一个玩家在团队中都是不可或缺的一份子，丰富了玩家的互动性和可玩性。另外游戏中还可以选择 7 大种族，让玩家任意搭配。

巨武斗士

战斗类型：近距离－物理型
使用武器：双手剑
职业分析：巨武斗士是一个类似战士的职业，他是团队中的灵魂人物，拥有着无坚不摧的强大破坏力和防御力。战士喜欢冲锋在战场的最

前线，带给同伴坚定不移的信念，因此深受广大玩家的喜爱。

控场法师

战斗类型：远距离－法术型

使用武器：法球

职业分析：控场法师是整个战场的支配者，他拥有强大的法术体系，控制和消弱技能往往可以扭转整个战场的局面，而强大的 AOE 技能也不容小觑。可以说，他是队伍中的指挥官。

诡术刺客

战斗类型：近距离－物理型

使用武器：双匕

职业分析：诡术刺客是一个近战 DPS 职业，他是天生的杀手，拥有极快的速度和惊人的反应力。战场上他总是游刃有余，善于隐藏踪迹，在敌人毫无察觉的情况下，给敌人致命一击。

守护战士

战斗类型：近距离－防御型

使用武器：单手剑、盾牌

职业分析：守护战士是一个队伍的支柱，他勇敢且强壮，作为一个无比坚固的防御型堡垒，他的唯一信念就是：只要我还站着就不会让队友先死！

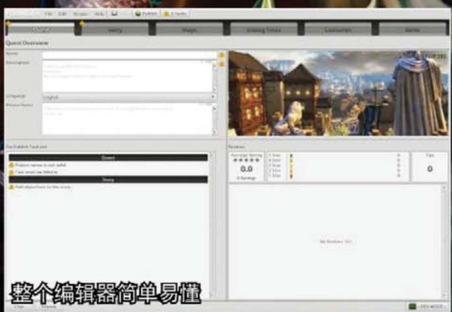
虔诚牧师

战斗类型：远距离－法术型

使用武器：圣徽

职业分析：虔诚牧师就是奶妈，是小编最喜欢的职业之一。记得以前玩某游戏的牧师，队友统统倒下后，小编和还剩下小半管血的 BOSS 僵持了半小时才将其击败，可见牧师的伤害确实很低。但是不让任何一个队友倒下就是我们的最大职责！

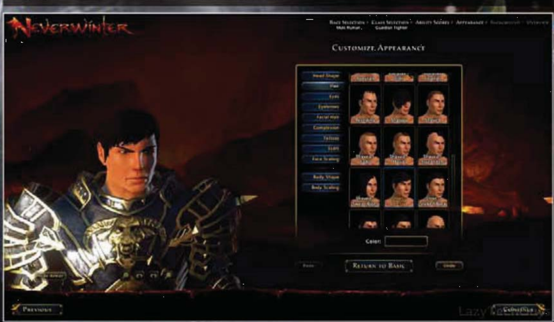




整个编辑器简单易懂



丰富的素材选择





可随意更改 npc 造型

你就是创世之神

“Foundry”系统无疑是《无冬 online》的最大亮点。官方声称“创造与分享世界”是这款游戏的精髓所在。游戏中，玩家可以通过“Foundry”系统来实现地图编辑和布置怪物，只需进入游戏，便可体验及分享由你自己创造的世界。只有你想不到，没有你做不到，你可以建立一座城堡，一片森林甚至是一个城市，最后分享给游戏中的玩家，让大家一同享受无尽的史诗战役！这在网游界中可以说是一项创举。

来一场痛快淋漓的战斗

随着《龙之谷》、《洛奇英雄传》等优秀的无锁定战斗模式网游问世之后，这一设定似乎已经逐渐成为了网络游戏的一大主流。相比传统的锁定战斗模式，无锁定模式更强调的是动作元素，我们不会再看到乏味的站桩式输出。无锁定战斗没有锁定怪物这一概念，游戏中，玩家通过屏幕中的准心瞄准敌人进行攻击，而怪物在攻击玩家时，玩家也可以根据怪物的攻击方式，进行闪躲。这样的互动式战斗会变的非常有趣与真实，团队合作在这种模式下显得更为重要了。《无冬 online》可能于 2014 年年底进行公测，请大家拭目以待吧。







地城之光

■编：小玮　■美：grass

游戏类型	MMORPG	游戏开发	盛大游戏
		目前状况	韩国公测中，中国尚未确定首测日程
官方网站	ds.sdo.com/web4/index/		

本作是由韩国 Eyedentity Games 公司继《龙之谷》（Dragon Nest）之后开发的一款全新 3D 动作 MMORPG。游戏以“简单体验更多乐趣”为设计理念，用光明与黑暗两大势力的斗争为背景，为玩家塑造了一个恢弘魔幻、亟待拯救的暗黑世界。我们要扮演光明勇士，在不断地探索和冒险中逐渐成长，书写与黑暗恶魔抗争的传奇故事。从画面到游戏风格，可以看到《地光之城》和前作《龙之谷》有异曲同工之处，那具体内容如何呢，请玩家看下去吧。



韩国公测人气火爆

游戏特色

作为一款讲求视觉效果、协同作战与操作手感的游戏，《地城之光》非常注重技能特效、团队分配和战斗节奏：不同的职业可以释放不同主色系的炫酷技能；组队作战可提升金币和物品的掉落几率，系统采用单独分配模式，消除玩家之间的竞争关系；角色动作主要由方向键和战斗形态切换键（Z）、翻滚冲刺键（X）、普通攻击键（C）控制，玩家只需切换战斗形态，就能让单一技能变化出不同的效果。目前有消息称，《地城之光》“酷爱快”测试将在最近开启，下面就由小编带领大家踏上这趟奇妙的冒险之旅吧！

场景介绍

《地城之光》目前开放的地图有主城“圣都鲁米纳城”及“碎星泉”、“埃斯蒂纳殿堂”、“弗莱登防御阵地”等营地。主城中有各种功能的 NPC 和“勇士训练团”等特殊副本的传送门，营地中则有带装备、任务、技能等功能的 NPC 和通往相关副本的传送门。



圣都鲁米纳城位于大陆正中央，鲁米纳布雷利奥草原上。其城墙围绕在生命之树鲁米纳西所在的“生命山坡”顶部。这是一个各种族和睦相处的城市，也是勇士团本部所在地，玩家在鲁米纳城中可以感受到浓郁的西方中世纪魔幻氛围。

碎星泉位于灵魂沙漠西北边的小绿洲上，因该地区有一棵能够发出星星般闪亮光芒的神秘白色树木而得名。该营地中的 NPC 几乎都是巴尔托勒（狮面人），它们意识到碎星白树是鲁米纳西的另一面，因此把碎星泉奉为巴尔托勒的圣地。

斯蒂纳殿堂位于埃斯蒂纳森林深处，是精灵族学者们共享研究成果的圣所。在暗黑精灵发起战争后，这里成为了对抗入侵的基地。在西方传说中，精灵与植物有着千丝万缕的联系，这点从埃斯蒂纳殿堂的场景原画中便可窥探一二。





弗莱登防御阵地是弗莱登国王凯恩为了抗击蜥蜴人和洛卡斯而构筑起防御壁垒。这座位于岩石山的要塞营地常年被积雪覆盖，看似寂静沉郁，但狂怒肆虐的暴风雪和一触即发的战事会提醒你：这里并非安详和平之地。



职业介绍

本作共有4种职业可以选择，分别是战士、法师、牧师、游侠。每种职业都有自己的固有技能，此外不同的职业还可相互学习组合技能，以获得不同的视觉体验和技能效果，这种“一角多职”的设计能够充分满足玩家对新职业和新战术的猎奇欲。



战士：“简单粗暴”是对战士最佳的概括，作为游戏初期最没技术含量的职业，战士不用风骚的走位，也无需太多技能释放手法，上手难度基本为负。到了后期，战士可以通过战斗形态切换系统，获得“挑衅呐喊”“战士守护”等MT技能，这让该职业在团队作战中可以充当肉盾来减少同伴受到的伤害，可以说是个攻守兼备的角色。

法师：法师在游戏资料中被描述为“用强力的攻击魔法阻止敌人靠近的魔力支配者”。和很多同类MMORPG相似，DS中的法师是操控闪电、火、冰三种自然元素的输出主力，在操作方面也没有太大难度，朝着怪物方向劈头盖脸一顿猛揍就可以了。不过需要注意的是，法师的贫血属性会成为该职业的“阿喀琉斯之踵”，因此在战斗时因尽量远离目标，并时刻做好控怪、闪避的准备。



牧师：千万不要被这个名字带来的惯性思维误导，DS里面的牧师绝对是你所见过最奇葩的治疗！事实上，这个手持钝器身披重甲的家伙不但有一定输出能力，甚至在紧要关头还能客串一把MT。作为游戏中唯一自带治疗技能的职业，牧师的生存能力不言而喻，单刷副本可一人分饰三角，团队作战更是续航保障。唯一的弱点恐怕就是除治疗之外，其余能力都相对平庸，并无突出技能。



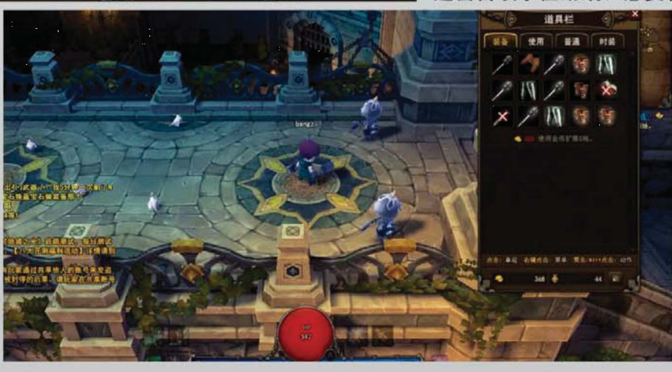
游侠：这是一个刺客与弓箭手的结合体，同时也是技术流玩家的最爱。游侠的上手难度在四个职业中算比较高的，其攻击方式可分为弩器射击和控制技能。其中，射击是游侠的主要输出方式，结合战斗形态切换，可获得群攻、后撤、遁地等效果；“尖刺陷阱”这样有阻挡作用的技能则可封锁怪物的行进路线，让既非血厚防高，又无治疗专精的游侠能够在单刷时保命。



装备介绍



在《地城之光》启萌测试版中，EG一度试图用“副本掉落材料+玩家制作装备”的组合来打破传统的成品装备掉落模式，这种设计虽然让手工党红极一时，却增加了玩家的游戏负担。因此在之后的启动测试里，副本掉落的物品由材料变为成品装备，使游戏节奏和玩家提升速度得到加快。



虽然装备不再通过打造获取，但DIY的趣味性和为玩家带来的成就感依旧不能忽略。通过咒语刻印和宝石镶嵌，玩家可以为自己的装备增加所需属性，同时，强化操作还能改变装备的视觉效果，让本来属于萌系的三头身角色炫目到令人不能直视！

特色BOSS

《地城之光》的每处营地都设有多个副本，NPC会根据剧情发展和职业试炼的需要发布相应任务，让玩家完成副本冒险。前文提到，DS是一款散发着浓郁西方魔幻气息的游戏，因此副本中的怪物也多为地精、兽人、蛇人等西式反派角色。目前，玩家接触最多的是“女王地下墓地”中的蛇人女王拉巴蒂和“死亡要塞”中的怪力之豪多尔、暴风箭矢切奇塔及司令官赫卡尔。

女王地下墓地被很多玩家视为进攻死亡要塞的跳板，这个副本除了BOSS之外，没有太多强力怪物，即便是拉巴蒂现身，玩家也不必惊慌失措：单刷模式中，玩家可以利用NPC士兵吸引其注意力，从侧翼和背后进行攻击；团队作战时，更可凭借职业互补优势将其击杀，从而获得品质和等级都较好的装备。

死亡要塞难度系数略高，老一怪力之豪多尔擅长使用强力旋风斩和暴力砍杀，远程职业最好事先预判其技能以便进行躲避；这个BOSS身边还有重火力炮台，玩家在提防BOSS的同时，还要进行跑位，躲避炮台攻击。在前期BOSS中，怪力之豪多尔算是玩家的机动性和对反应力的极限考验。

老二暴风箭矢切奇塔虽然不会移动，却能发射强力箭矢，此外还会召唤小怪助战。想要将其击败，必须先在BOSS射程范围外消灭一定数量的小怪，再集火BOSS进行杀伤。近战职业在面对这个BOSS时会较为吃力，因此需要远程单位强有力的支援放能通关。

司令官赫卡尔是死亡要塞的终极BOSS，召唤小怪、无敌免伤、炮台支援、唤火焰喷射无不精通，玩家需要事先进行职责分配，在BOSS无敌时分头消灭小怪、炮台和喷火器，并趁BOSS无敌技能CD期间进行集火，装备等级和默契程度较低的玩家慎入！

编：阿庆　美：grass



新手敲门砖攻略

游戏类型	动作角色扮演	游戏运营	盛大在线
官方网站	ff.sdo.com		
目前状态	开放性测试		

《最终幻想 14》从 8 月 25 日开服至今差不多已经有一个月时间了，在游戏中也出现各种各样的玩法，比如注重生活职业的休闲玩家；或者是冲级刷 FATE（动态事件）的暴民团；还有在大型副本中被灭的死去活来的 PVE 玩家。其中部分时间充裕的玩家早已满级，正筹备发展下一个职业，小编在这两天也是将自己的白魔法师练到了 40 来级，在这过程中也慢慢发掘了一些新手玩家比较容易忽略的细节。《FF14》里的世界才刚起步，而且每天都会有不少新手进入，本期栏目就献上一篇新手游戏敲门砖攻略。

新手豆知识

游戏开场动画结束后，玩家们会面临一个来自 NPC 的提问，一共有四个选项，根据玩家们选择的不同答案，会发放一枚属性不同的戒指。选择追求力量，会得到暴击 +1 的戒指；追求名誉，体力 +1；追求财富，制作力 +5；无法回答，信念 +1。来到主城后，小编推荐新手们一边做新手任务一边把城市里所有的以太传送水晶都触摸下，这样除了能在城内各区域间快速移动外，还可以开启直接传送到周边几个低等级地图区域的功能。另外把大水晶加入收藏夹中后，使用付费的“传送”技能时，费用会直接减半，对于前期来说可以节省不少的开支。关于游戏坐标的辨识方法，注意右上角小地图下方的两个数字即可，分别标为 X 和 Y。熟练掌握后将能大大提高清理讨伐手册和做任务的效率。



守护神的初期属性也略微不同



记得把水晶添加到收藏夹哦!

不管你是准备慢慢休闲品味游戏，还是想要尽快冲级，小编都推荐你先不要把主城以及周边所有低等级的支线任务都清理掉，而且还有很多同学都在抱怨主城附近区域的繁杂支线任务，这是一个误区。一是因为这么做很费时间和精力，而且经验获取效率相对比较慢。第二，如果你把所有低级支线任务都清理掉的话，回头等你转职练其它职业（包括生产、采集类职业）时，只能选择枯燥的打怪刷 FATE 或埋头制作采集，没有任务能帮你过渡。建议玩家们首先紧跟着主线任务和职业任务的路线，在途中留意讨伐手册中的怪，及时清理。10 级开始每 5 级就有两个新的行会令，只要完成这些就足够维持你的主职业等级大于等于主线任务等级了。任务途中如果看到有人在打 FATE 的话，要积极参与，只需要投入一点时间就可以获得不错的经验。



主职业满级后有 50% 经验加成

9 级主线任务完成后可以开启旅馆和理符任务。旅馆是免费的，进入旅馆里下线的话，额外经验奖励积累的速率会比在野外下线要快的多，实际上相当于帮你节省了许多时间，所以当你需要长时间下线时记得先回到旅馆里。另外，旅馆中可以重复播放游戏中的过场动画。如果你不打算马上就练生产职业的话，可以把理符都用来接战斗职业任务，但其实比起你自己做几个理符，还不如多积极参与几个 FATE 来的划算和快速，把理符攒起来（最多可以攒 100 个，每天上午发 3 个，晚上发 3 个），以后用在练生产、采集职业上，可以节约大量金钱、水晶和时间。制作类职业，只要制作的道具品质提高，即便没有生产出 HQ（高质量）道具，也可以获得更多的经验。如果将指定的 HQ 道具交给 NPC 的话，完成任务时的奖励将变为双倍。



错过的动画能在旅馆中观看


兵装库里换武器就能切换职业


每天随机副本都有额外奖励

当出现主线任务和职业任务大于玩家角色等级的时候，除了做等级相近的支线任务外，小编更推荐组队去刷与自己等级相符的 FATE 来升级，组满 8 人队刷 FATE 的经验获取速度绝对比刷 4 人副本和做支线任务的多，除非你有很多理符可以用来刷理符任务。当连续猎杀同一种怪，以及连续采集同一种资源，都可以逐渐累积额外的经验值获取率，提高升级速度。不过由于采集类职业升级速度相对比较慢，所以推荐大家尽量将理符留给采集职业升级用。



初期可以不用买装备，更不用买药水。只要你掌握了正确的打怪方式，哪怕装备比你角色低上好几个等级，也是可以轻松 SOLO 的。装备的更替主要通过完成主线任务和职业任务来获取，每 5 级职业导师都会给你一个新的任务，记得回去接。一直到 30 级前，装备主要靠任务给的白装和副本出的粉装、绿装来维持就足够了。装备品质从低到高排列为白色、粉色、绿色、蓝色、紫色。

战斗中死亡，被复活后会得到衰弱状态，效果为降低自身 15% 的属性，持续 1 分钟。如果此期间再次死亡则将得到强衰弱状态，效果为降低自身 30% 的属性，持续 1 分钟，再次死亡依旧为持续 1 分钟的强衰弱状态。

怪物战斗系统非常的有趣，会主动攻击的怪物分为视觉型和听觉型，而且都是可以用特点的方法躲开这些怪物的。从视觉型怪物的背后经过不会被发现，切换到走路模式（设置好快捷方式）不会被听觉型的怪物发现。另外一点就是，别人正在攻击怪物，自己只要造成了一定量的伤害之后，也可以算是自己打的怪，获得部分经验且计入任务进度之中。




及时躲避红色怪物攻击区域


一定要多关注讨伐笔记

关于战利品的 ROLL 分配为：需要 > 贪婪 > 放弃，需要丢出 1 点比贪婪丢出 99 点的优先顺位更高，如果副本里你可以点贪婪的话，还是推荐点下的好，即便发扬活雷锋的精神点了放弃，万一队友也都不需要的话就浪费了，积累的装备以后也许还可以去部队拿来换军票。要注意的是稀有装备身上同时只能持有一件，但是可以存在雇员那里，之后就可以多拿一件了。

必做支线任务

关于游戏初期必须做的几个支线任务。15 级支线任务“被遗忘的手册”，用来开启讨伐笔记。完成笔记里的要求，可以获得不同的奖励，有经验、金币、军票等，而且每周会重置一次笔记的奖励。这个任务很重要，一定要记得完成。还有一个任务“色彩斑斓的世界”，到达任务地点西萨纳兰，给 NPC 斯威尔盖姆一瓶橙汁即可（可直接在旁边的商人处购买）。这个


喂喂，不放心你的美容技术啊

任务用来开启装备染色功能，能随时对装备进行染色，不过需消耗相应染料。

要使用美容师功能，需要先完成 15 级支线任务“天才美容师的过激绝技”，接受地点在利姆萨·罗敏萨的上层甲板（x11，y11），完成任务后可在旅馆的传唤铃呼叫美容师，做一次美容 2000 吉尔，为永久性效果。随着游戏版本更新，会添加更多新的美容方案。

19 级支线任务“情感培育之力”，完成后会得到一个可以将满精炼度的装备魔晶石化的技能。自己所穿戴的装备，会随着打怪获取经验而提高精炼度，生产职业则是随着生产物品获取经验而提高。当装备精炼度提高到 100% 时系统会提示你，此时可将装备转化成魔晶石，同时装备消失，根据装备的种类，所能转化成的魔晶石类型也固定，比如生产职业的装备会固定转化为生产向属性的魔晶石。



一件装备最多镶嵌 5 个魔晶石

后续任务“情感传递之力”，完成后可得到一个镶嵌魔晶石的技能，但是镶嵌特定装备必须找对应的生产职业（比如要给布袍镶嵌，必须找裁衣匠），而且角色的职业等级必须高于装备品级。找别人镶嵌并不需要将魔晶石和装备交给对方，但对方需要消耗对应的媒介。另外根据装备的品质、品级、等级不同，通过镶嵌魔晶石，能够提高的属性上限也不同，并不是只要有孔，镶嵌上就一定能得到那些属性。


没骑过陆行鸟就是没玩过 FF



30 级支线任务“值得信赖的伙伴”，用来开启陆行鸟搭档模式，完成后可以召唤出陆行鸟跟你一起战斗，召唤一次持续 30 分钟，此时不可使用自动排本功能。随着打怪获取经验还可以升级，升级后的陆行鸟可以选择往 MT、治疗、输出三个方向加点，来增强其战斗力。右键点击召唤出的陆行鸟，可以解除召唤。召唤陆行鸟后，无法乘坐陆行鸟以外的坐骑。

36 级支线任务“财宝的浪漫！寻宝猎人！”，用来开启寻宝模式。完成后可以得到解读藏宝图和挖宝两个技能。藏宝图可通过采集、钓鱼等概率获得，身上只能携带一张，不过可以先解读一张再随身携带一张。解读后需要玩家根据藏宝图上的地图片段来找到宝藏的位置，找到正确位置挖宝后会显示出宝箱，点击宝箱会随机刷一些怪，G5 藏宝图推荐 4 人以上组队，因为刷的怪等级和数量都比较高。

仇恨机制详解

关于游戏的仇恨机制，做的十分直观易懂。在战斗中，仇恨顺位标志，会显示在左方（默认位置）目标里，在怪的名字前面，有这么四种符号，虽然并未直接显示仇恨值的数字，但大家可以通过下图中的各种仇恨辅助判定系统，来掌握队伍成员的仇恨状况。当有人进入主动攻击型怪物的警戒范围，吸引到怪物第一仇恨时，怪物会自动瞄准该目标，并带有箭头指向目标的显示效果，此外，当队伍中有人 OT 时，怪物在瞄准 OT 角色时也会有箭头指向的效果显示。



拉到仇恨会有箭头指示
封印结界消失了！

■：红色的方块，意味着你当前的仇恨是队里最高的，如果你不是 MT 的话，那你现在就正处于 OT 状态了，要注意停手并主动靠近 MT，而不是到处乱跑，虽然在野外也许能稍微少被攻击到几下，但在组队下副本时，这是非常危险的，一不小心就会被团灭。

▼：橙色的倒三角，意味着你当前的仇恨位列第二，接着施放技能很可能会导致 OT。如果你是 MT 的话，则需要加强对怪的伤害，提高你的仇恨顺位到红方块。

▲：黄的正三角，意味着你当前的仇恨位列第三，如果你是输出职业或奶妈的话，这个仇恨对你来说很正常，不用担心马上会 OT。如果你是 MT 的话，可能一两个技能的时间内，不能马上将自己的仇恨顺位提高的红方块，这时候就需要用到挑衅技能了。

●：蓝色的圆圈，意味着你当前的仇恨是队伍里最低的，奶妈保持这个状态非常理想。如果你是 DPS，就别再划水了。对于 MT 来说，你应当赶快使用挑衅并接着使用技能保持住红方块。这里稍微需要注意一下的是，骑士的挑衅技能本身所造成的仇恨是很低的，它能瞬间将目标对骑士的仇恨提高至第一顺位，但如果骑士不持续对该目标造成伤害的话，仇恨顺位马上又会降低。

在组队列表中，职业图标左下方的数字，表示该玩家对当前所选目标的仇恨顺位。而图标下方的计量槽，则表示该玩家对当前所选目标仇恨值，与全队中对该目标仇恨最高的玩家之间的仇恨值比例（对比关系），满槽时表示对当前所选目标的仇恨为最高。所以 DPS 职业看到自己当前的槽快涨满了，就差不多该停一下了。MT 看到队友的槽快满了，就要赶紧多丢些高仇恨的连击技能了。治疗职业由于大部分时间选中的目标都是 MT 或队友，所以这个方式不太利于治疗职业对自己仇恨顺位的及时判断，但依然要学会看懂是什么意思。

自古枪兵幸运 E





两个优秀的解除仇恨技能

购房栽培指南

目前游戏里已开放的公会住宅区，只有三块，所在区域分别对应三个主城。首先，在购置公会屋前，你的公会必须达到 6 级以上，然后就是看看你的钱包了。土地购买和房屋建设的集资，推荐使用公会仓库功能，让成员将资金存入公会仓库，可以看到清晰的存取记录。家具等装饰，如果靠公会成员收集材料制作的话，成本会比较低。大部分装饰品都是可以收回、反复利用的，比如你建了个小型公会屋，已经添置了许多家具，但是想换大型的了，这些家具可以回收，以后用在大型公会屋上。不过有个别较为珍惜的装饰品是一次性的，一旦摆上后就无法回收了。在国际服中，多以 10 来人的小公会为主，所以小户型和中户型卖的相对较好，小户型甚至已经卖光，国服在开服三个月后应该也会迎来购房高峰期。


1 亿多的大户型还没工会买的起

关于栽培系统，首先必须先有公会屋，然后需要买块农田，并得到使用权限。除了有种子外，还必须有土壤（挖掘师获取），高级土壤可以提高收获时的数量、HQ 率、杂交率。高级种子需要更多的时间来成长，一般从埋好种子到可以收获，大概需要 6 至 8 小时。栽培并不要求园艺师等级，甚至不是园艺师也可以。栽培好种子后，每隔一段时间需要打理一次，不然农作物会出现病害甚至枯萎，使用鱼粉化肥可以增加成长速度，一鱼粉约相当于减少 30 分钟。如果在临近的格子里种上多种不同类型的农作物，在收获时有可能会得到新的杂交品种的种子。

部队及军票

要加入部队（双蛇党、黑涡团、恒辉队）的话需要完成 20 级主线任务，此后可以更换部队。第一次更换无限制条件且不收手续费，不过第二次



提升军衔才是最重要的

更换时，必须先要在当前部队待满 30 天，并交纳 50000 吉尔的手续费。更换后陆行鸟可继续使用，但陆行鸟的装备一旦去掉后就无法再装备上。之前获得的军票也不能再使用，不过部队的军衔是终身的，再次回到之前的部队可继承以前所获得军阶。军衔越高，可以换取的装备就越多。

军票是在玩家加入部队之后才会出现的游戏道具，军票并不需要刻意去刷，在前期换得陆行鸟坐骑后，其实基本就不再需要用到军票了。前期的装备都没有任务给的以及副本掉的好，所以有了军票以后尽快提升自己的军衔，然后就可以通过缴纳副本掉落的稀有装备来更加快速的获取军票了。

编：阿庆　美：grass



竞技新纪元，手残也能玩

游戏类型	3D-MOBA	游戏运营	腾讯游戏
官方网站	sm.qq.com		
目前状态	大神体验		

《神之浩劫》是一款 Hi-Rez 工作室开发、腾讯代理的 3D 动作团队竞技游戏，说白了就是 3D 版的 DOTA。游戏在操作上结合了 3D 角色扮演和 FPS 游戏的元素，在众神对战的背景下，突出战斗节奏，紧凑而迅速，强调个人反应、团队配合，为玩家提供更多操作上的追求及乐趣。相比国内，这款游戏在欧美地区还是非常火热的，游戏内测期间便开启了大型活动和联赛。小编也算是 RP 爆棚，偶然间在官网拿到了测试资格，赶紧下载游戏体验了一番，所以本期栏目就给读者们带来一篇新手向攻略以及小编常用的几个英雄的心得体会。



开局须知

与大多数 DOTA 类游戏不同，《神之浩劫》采用的是 3D 无锁定视角的设计，还加入了弹道的概念，整体按键则和一般的角色扮演游戏类似，WASD 移动方向，1234 则为四个技能，鼠标左键普通攻击，右键取消技能的释放，玩惯了 DOTA、LOL 还得好好习惯一下。

游戏中的英雄俗称神明，都是来自于各国神话背景，各具特色。所有神明分为 5 个主要的职业：坦克、法师、射手、刺客、战士，这点和 LOL 是一致的。在刚开始时，你可以先尝试使用一些不同类型的免费神明，这样即可以熟悉游戏玩法，也可以找准自己的作战风格。等你逐渐熟悉游戏之后，便可以解锁喜欢神明，甚至是购买个性十足的皮肤，然后就能去战场上显摆一下了。需要注意的是，神明的选择有时会受到限制，比如在突袭模式中，神明的选择是完全随机的。



要注意的是地图完全没有战争迷雾，这里的视线设定和角色扮演游戏几乎无异，目穷所及之处的敌人你都能看见。但这并不意味着你能把战局尽收眼底，在第三人称追尾视角的设定下，你无法看到自己背后的情况，只能结合小地图、眼位、小兵和队友的视野共享功能来避开一些 Gank 或是偷袭。

不同模式的获胜条件都不尽相同，但所有胜利条件都可以归结为两类：将对方基地中的泰坦摧毁；将敌方的分数降至 0 分。第一种胜利条件在征服模式、突袭模式以及决斗模式中都适用，但不同模式的游戏节奏与战斗策略完全不同。比如在征服模式中，你在向泰坦发起攻击前，必须摧毁敌方的多座防御塔与凤凰，并且逐渐积累经济与装备的优势，最终才能向泰坦发起进攻。而在突袭模式中，你只要摧毁敌方的一座防御塔与一座凤凰，即可开始攻击泰坦。

第二种胜利条件则出现在竞技场模式的比赛中，双方在开局时都会有 500 点基础分，杀死敌方士兵与神明的会降低敌方的分数，护送己方士兵进入敌方基地中的传送门也会使敌方分数降低。你需要在努力保证生存的同时，不断击杀敌方神明与士兵，直至把敌方的分数降至 0 分为止。


这就是泰坦也就是基地

每场战斗结束时获胜方所使用的神明会获得较多的信徒，失败方会获得较少的信徒，信徒积累到一定数量时会使神明的精通等级获得提升。神力等级是玩家综合实力的最直接代表，随着神力等级的提升，玩家还会解锁一些特殊的游戏内容，比如专属头像、特殊皮肤等等。

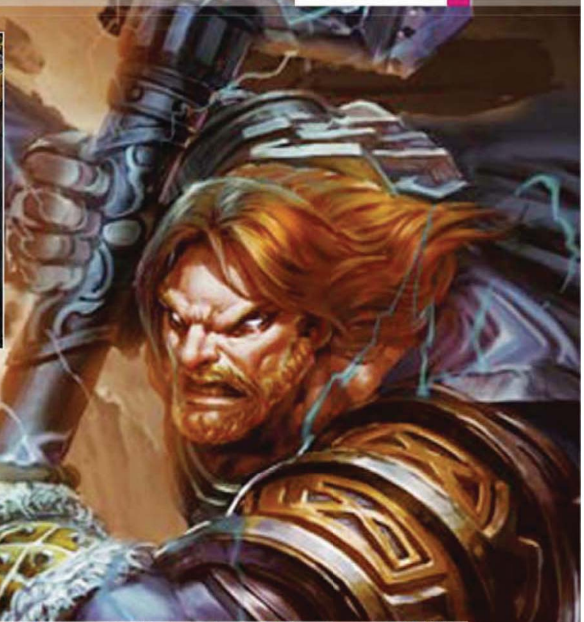
投降系统必不可少，只要在聊天窗中输入 /surrender 指令，或是按 ESC 呼出菜单，再点击投降按钮。在你发起投降后，其他玩家可以按下 F6 投票赞同，按 F7 投票拒绝。一旦全队成员有半数以上同意，比赛就会立即结束。在匹配比赛中，只有 10 分钟后才可以发起投降，但在与其他人约定的自定义比赛中，你可以随时发起投降。

有些神明在连续进行普通攻击的时候，会形成一套独特的连招，在《神之浩劫》中有一个专属的名字，叫做：“攻击序列”。在神明的属性页面或技能概览中，你能够看到有些神明的攻击序列为：1/0.75/1/1.5。它的意思是，这位神明的第二下和第四下攻击分别能造成 0.75 倍和 1.5 倍的伤害，但施展攻击所需要的时间也会随伤害的变化而缩短或加长。

以哪吒为例，他的攻击除了会产生 1/1/1.5/2 的连招效果之外，还


游戏大厅，可以看到各种信息


这个界面可以看到攻击序列



会在最后一击造成范围伤害，这个特效不仅能帮助你快速击杀成群的士兵，也能让你在对付敌方神明时更加轻松。

在购买装备时，你完全不用花心思去记什么合成配方，因为游戏中的高级装备不是靠合成制作，而是从低等级装备升级而成。一件低等级装备有许多种升级路线可以选择，以便应对变幻莫测的战局。每位玩家还可以购买两个具有主动技能的物品，这两个物品所提供的技能足以在弹指间扭转战局。比如，净化神石能够让你驱散掉敌方对你施加的控制效果，而神佑护符则能让你进入短暂的无敌状态，躲过一些致命的攻击。需要注意的是，主动物品在你离开水泉后就无法卖出，所以要谨慎选择。


哪吒的连招火焰效果


神佑护符的无敌金身效果

模式介绍

决斗模式（Joust）



决斗模式

中世纪欧洲赛马场的地图。地图灵感源自于中世纪骑士之间的马上决斗比赛。适合1V1（不服SALA）的游戏模式，同时亦支持3V3同场竞技。决斗地图只有一条兵线，但是兵线两侧加入了中立野怪的营地供玩家争夺。胜利条件是摧毁对方基地中的守护神。

决斗模式地图中，传统的阵容无法适应这种快节奏的战斗，需要较长时间发育的ADC神明很难在游戏前中期做出很大贡献。所以，在选择神明时，最好为战士、法师、刺客这三个职业的搭配，因为这三种职业能够提供很高的爆发输出，也拥有一定的控制和保护能力，在小规模团战中能够凭借操作和配合占取优势。在所有神明中，海妖斯库拉、复仇女神涅墨西斯等，都是3V3模式中的好选择。



支援和配合，在这个地图中显得尤为重要，由于每方只有三个神明，那么每个神明都是不可或缺的战斗力，以多打少在装备相差无几的情况下胜算很高。所以说，带有高空GANK技能的神明能够快速切入战场，为队友创造战机。阿波罗、酒神、索尔这些十分灵活的神明，能够担当起游走第三人的重任。

相关信息：

1、摧毁敌人的防御塔、凤凰以及泰坦。
2、只有一条主干路，与两侧的野区相通。
3、击杀野区的中立生物可以获得金钱与状态加成。
4、每方由1-3人组成，双方人数必须一致。

竞技场模式（Arena）



竞技场模式

神明响应罗马斗士的召唤，来到竞技场进行一场残酷、伟大的厮杀！竞技场模式是一场5V5的死亡比赛，比赛的目的是击杀对方的小兵、神灵或者守护塔，胜利条件前面讲过，就是直到对方的生存点数为0。平均游戏时长大概为十五分钟。

小编觉得阵容好坏将很大程度上决定玩家在这个模式中的获胜几率，而且推兵线是玩家占取先机的重要因素，快速清线能让己方神明等级和经济领先，若是团队的关键性神明先行达到5级拥有大招，强行发动团战，很容易取得决定性优势。由于竞技场模式地图很小，玩家回城补给十分快速，团战中若是无法将对手秒杀就很难达到压制的效果。这就要求玩家在

选取阵容时，多选择一些拥有团控和高爆发的神明，从而在团战中使对手快速减员。团控方面，战神阿瑞斯、酒神巴克斯这类坦克型团控神明在该模式中很受欢迎。





这个模式更像平常网游的竞技场

相关信息：

1、每一方一开始拥有 500 点生存点数，1500 金币。
2、每击杀对方的一个神灵可减少对方 5 点生存点数。
3、每击杀对方的一个小兵可减少对方 1 点生存点数。
4、每帮助我方的一个小兵到达对方基地的传送门可减少对方 1 点生存点数。
5、每击杀对方的一个鹰头狮守卫者（防御塔）可减少对方 15 点生存点数。
6、击杀中立阵营的野怪可以获得状态的加成，但是不会减少对方生存点数。

突袭模式（Assault）



众神云集北欧，在冰雪和寒风的洗礼下竞逐自身的荣誉与尊严！突袭模式类似与征服模式，不同的是双方队伍的神明都是随机选择并且只有一条道路。



在这个模式中，所有玩家将被分成两队，每个玩家随机选择一个神明，两支队伍各自拥有一个基地，这两座基地坐落在一张只有一条线路的地图两端，


其实这个模式就是极地大乱斗

想要获得胜利，你的队伍必须率领士兵沿路推进，摧毁敌方的防御塔，凤凰，并最终杀死泰坦。敌方防御塔被摧毁后将无法重生，凤凰摧毁后，自己的队伍会出现超级士兵，凤凰可以重生，并且你只能在凤凰摧毁时攻击敌方泰坦。回城功能在突袭模式中是禁用的，而且一旦离开了泉水，你就只能在阵亡后重生，因此，一定要买好装备再离开泉水，购买一些恢复类装备有助于持续作战。

相关信息：

1、摧毁敌人的防御塔、凤凰以及泰坦。
2、一旦离开了出生（复活）区域，就不能再购买任何物品，直到下次复活。
3、每一方的队伍由 1-5 人组成，双方人数必须一致。

征服模式（Conquest）



这是一场发生在奥林匹斯山下史诗般的战役！地图分为左、中、右三路，路之间夹带着中立野区。路的两边分别是双方的阵营，每一方的阵营都由防御塔、凤凰以及牛头人守卫着。平均游戏时长为三十分钟。

玩家们要在三路发兵的地图上面进行对攻，沿路有双方阵营的防御塔，每方各六个。而其两端是双方的牛头人守卫，通往牛头人的三个入口处分别由三只实力强大的凤凰镇守，相当于传统的三座高地塔。而其基地之中则是取消了传统的水晶塔，改为了一只血厚防高攻高的牛头人，只要拿下了这个牛头人，我们才能取得胜利。在游戏中也依然存在野区，里面有着各种强大的中立生物。不止有红 Buff、蓝 Buff 和类似大小龙的的中立生物，更是增加了一个加移动速度和攻击速度的黄 Buff。



相关信息：

1、摧毁敌人的防御塔、凤凰以及牛头人。
2、击杀中立野区的生物可以获得大量的金钱以及状态加成，尤其是火焰巨人和金色暴怒者。
3、每一方的队伍由 1-5 人组成，双方人数必须一致。

英雄攻略

海皇 波塞冬



伤害输出：★★★★
防御能力：★★
难度系数：★★★

波塞冬作为一个非常强力的法系伤害神明，中单或者边路 SOLO 对于他来说都很简单，波塞冬的被动技能潮汐能量满的时候可以爆发出非常高的伤害，而且波塞冬的大招也非常的给力！在竞技场和战神阿瑞斯是好基友一对！当然缺点也很明显，在前期没有做出隔离宝石的情况下，场控能力不足。爆发虽然高，但是不是那么稳定。

很可能一个大招下去全部残血，但是1技能却无法命中导致只能看着人头飞走。因为没有位移技能的存在所以特别怕切入，若是被塔纳托斯，托尔或者关羽这类英雄黏上。很有可能一套直接就被带走了。

技能主1副3，1技能“怒涛奔涌”是主要输出技能，高初始伤害，高法强加成。配合上被动的伤害增幅，脆皮被打到一下就黄血了。中等的冷却时间，用来清兵也是非常效率。而且附带小小的击退和击飞效果，用来拉开和近战的距离还是不错的。3技能“缚神漩涡”是一个非常好的先手技能，超大的施法范围，禁用位移的特效，附带一定的减速和拉拽效果。需要注意的是这个技能的减速和拉拽效果没有想象中那么强悍。而且前期冷却时间较长，毕竟有了这么多优点，伤害自然是没有那么高了。大招“海妖强袭”，波塞冬放出库拉肯海怪，对目标区域内敌人造成魔法伤害，并降低速度。你能想象一个长得巨大无比的章鱼突然地底下钻出来咬你一口的感觉吗？超大的施法范围，群体控制效果和暴高的伤害，你值得拥有。


安妮的小熊简直弱爆了

莲花三太子 哪吒



伤害输出：☆☆☆☆☆
防御能力：☆
难度系数：☆☆☆☆

哪吒是一个比较受大家喜欢的近战物理输出神明，而且哪吒的Gank技能在战场上偷袭敌人也是非常不错的，一旦被敌方哪吒锁住，恭喜你，准备跪吧，一套技能之后肯定把你带走了！缺点也很明显，对于哪吒来说，作为一个刺客型神明，他的缺点还是不明觉厉的！那就是血少肉薄！而且还是第三人称视角的竞技游戏，瞄准是新手面临的第一个问题，对于这个问题，小编只能告诉大家：还是去多多练习吧！

技能主1副2，1技能“乾坤圈”是主要输出技能，而且命中率高，非常好用。更要命的是乾坤圈可以给敌人减速、降低物理防御，同时增加自己的移动速度。2技能“火尖枪”是BUFF技能，攻击速度最高可以增加到55%，是非常可怕的数字，加上本身装备的支持，哪吒在后期战斗前激活2技能，会像疯狗一样输出，打出他最大的输出伤害。大招“风火轮”很好命中，带击飞效果，可以再空中连招，敌人还没死，会和哪吒一起落地，这时候用CD转好的技能击杀即可。

音乐之神 阿波罗



伤害输出：☆☆☆☆☆
防御能力：☆☆☆
难度系数：☆☆☆☆

阿波罗可是上场率很高的一个神明，也是玩家手中比较热门的ADC之一，阿波罗的大招是所有神明中位移最远的，几乎可以全图移动，而且他的被动技能也能提高他的攻击速度，在攻速达到最快的时候，阿波罗的普通攻击带来的伤害是非常可观的！可是阿波罗作为ADC与其他的神明一样是个大脆皮，所以对于新手是比较难以上手的，在场上如果没有辅助的话前期发展也不是很快。

技能主1副2，1技能“动人心弦”是阿波罗最主要的远程输出技能，一旦用1技能来清兵，就要当心对面来打你消耗，如果要打起来，就一定要留住1技能。2技能“月下夜曲”用他美妙的嗓音迷惑住周围的敌人，并为自己提供额外的抗性，作为ADC这绝对是非常好用的保命技能。大招“黄金战车”，基本可以穿越整个地图，并能设置落点，主要用来躲Gank或者进行全场支援。所有的辅助都可以很好的配合阿波罗，但最强的组合只有巴克斯加阿波罗，这也是国外战队经常使用的长线组合之一。


不得不吐槽，阿波罗竟然是个唱歌的

齐天大圣 孙悟空



伤害输出：☆☆☆☆☆
防御能力：☆☆☆☆
难度系数：☆☆☆

孙悟空是一个战士，上手难度一般。他拥有非常好的机动性，他的位移技能可以非常迅速的进入或者逃离战场，大招也有一定的位移和隐身效果！在征服模式当中可以担任非常多的位置，可以Solo，还可以作为打野位而存在。在比赛当中虽然上不了被Ban的名单，但却是前几手Pick的通常选择。唯一的缺点就是前期孙悟空的皮比较薄的，需要一个辅助，不然的话发展不好，整场都会被压制。

孙悟空的技能操作都比较简单，也没什么固定的套路。使用的难点还是在于3技能“七十二变”的施放，这个技能非常有趣，根据你施放的距离会变成三种不同的形态（速度最快的鹰，眩晕效果的虎，击退敌人的牛）。什么时候变虎抓到你想攻击的目标，什么时候该变牛实现群控的效果，都是需要去判断的。

一般的傻瓜式技能连招是变虎突入咬住敌方一个人，普攻数下之后接2和1技能，然后接着粘人，对方快要逃脱或自身残血的时候用大招“腾云奇袭”留下分身跳上筋斗云隐身，看好位置下来再打一波，看看能不能再一个1技能把人头收掉。由于篇幅关系，小编把自己使用最多的几个神明的心得体会写给读者，以后如有机会一定奉献更多英雄攻略。


三段施放距离分别代表不同的动物



编：肥羊　美：grass

全新“火山巢穴”！技巧攻略N合一

游戏类型	3D动作角色扮演	游戏运营	盛大游戏
游戏开发	Eyedentity Games		
目前状态	公测		

众多谷迷期盼已久的《龙之谷》80级巢穴“火山巢穴”已经开放有一段时间了，相信大家在探索和奋斗的过程中体会到了新巢穴的紧张和乐趣。还没有通关的小伙伴们也不要着急，下面就由小编带你分享这个火辣辣的巢穴中，各位BOSS的技能和打法吧。



第一关：泰波波先知波特

前2X血时都是一些普通攻击，比较好躲，可以参考孤岛中心的最后BOSS，只要躲开攻击的范围即可。有时蜥蜴会向自己的前方插图腾，躲开地上图腾的红圈就OK了。

但是在蜥蜴每X换血时，会将玩家扔到远处，靠近边缘的地方，同时身上会带枷锁，此时需要迅速的摇开枷锁，然后跑到BOSS身边。这时候，蜥蜴的身边会出现一圈图腾，只有一个与其他不同（黑色图腾，眼睛呈红色），要及时打掉，躲进蓝圈里（此时BOSS身上如果有冰冻的状态，输出有伤害）。

2X血后，蜥蜴会把玩家扔到蜘蛛窝里，蜘蛛的技能大家应该很熟悉了，无非就是召唤小蜘蛛，吐蜘蛛网，爪子向前攻击，还有翻滚（蜘蛛翻过的地方会有火焰，注意避开）。当然，蜥蜴这时也不会闲着，还是会插图腾，



上枷锁之类，打法同蜥蜴。

蜘蛛打死后，会出现台阶，上去后继续打蜥蜴。此时蜥蜴身边还是会出现大蜘蛛，所以大家在蜥蜴身上输出时还要注意蜘蛛的攻击。

第二关：愤怒的鲁迦

打过的人都有一个感觉，这就是燃烧的K博士哇！基本上可以参考K博士的技能，几乎都一样，挥拳砸地等技能伤害很高，注意躲开攻击范围即可。三连砸时如果不幸中招，起身无敌是有用的，自己要掌握好起身的时间。BOSS还有恐惧技能，同黑龙中的牛一样，中了BUFF后会向岩浆里跑，迅速摇开即可。

在BOSS每次换血时，会出现全屏技能，在地图的三个点（3/6/9点方向）会出现三个石头人，BOSS在中间，是无敌状态（此时BOSS身上如果有冰冻的状态，输出有伤害），需要将这三个石头人推到周围的岩浆里（石头人的数量会根据人数而定，一个人就只出一个，以此类推，但最多就出3个）。所以在打之前最好分一下大家站的位置，而且最好是右键侧踢，不过对于法师这种没有侧踢的职业，可以跟其他职业共推一个。

值得注意的一点：BOSS有一个技能是跺脚，然后玩家脚下会出现火圈，伤害高，灼烧状态持续11秒，此时不要站在原地，要跑开。最关键的是，在跑动的过程中，BOSS依然会放技能，如砸地或三连砸等，所以要边跑边注意BOSS的动作，以免中招。



第三关：烈火之花杰姆斯托克

首先，这关有3个熔浆坑，其中一个的熔岩会随机消失，要把BOSS引到这个坑再打，但过段时间后这个坑内又会恢复熔岩状态，所以也要注意不要一直在一个坑内输出，根据黄字的提示转移输出位置。其次，地上

遍布很多小水晶，玩家或 BOSS 的攻击都会破坏水晶，包括工程或者刺客的召唤物。最后，屏幕上会出现一个能量条，上面有 3 个表情将能量条分割成 4 格，水晶被打破的越多，能量条就越往后走，代表 BOSS 越愤怒，所以一定要尽量控制在第一格以内，否则在 BOSS 数完水晶后会出全屏技能（BOSS 每隔一段时间就会数水晶，此时是无敌状态）。

具体的技能如下：

第一格，没有反应

第二格，加 BUFF，动作加快

第三格，全屏伤害，禁奶 BUFF（大约 30 秒），痊愈无效。（曜扔环打坐可抵挡伤害）

第四格，全屏伤害，灭团（每次施放完技能后能量条清零）

此外，BOSS 还有一些其他的技能，比如像龙息一样向前方直线喷火，躲开攻击范围即可。还有，一名玩家头上会出现黑色的仇恨标志，BOSS 会扑向有仇恨的人，只要尽量远离 BOSS 即可，其他玩家远离仇恨者（BOSS 向前扑时会撞破很多小水晶，应尽量选择一条水晶少的范围让 BOSS 扑过来，在出现仇恨标志到 BOSS 扑过来之前会有很长的一段时间足够玩家选择路径了）。此外，BOSS 还有抓人、抱人等技能，躲开攻击范围就可以了。



第四关：神圣石首鱼克拉诺斯

说起鳄鱼 BOSS，小编先介绍下其中的一个全屏技能——镜子，相信这是整个火山巢穴里让大家最头疼的一个环节了。每次 BOSS 换血以及最后 1X 血时，都会出现这个技能。BOSS 闪现到中间，呈现无敌状态（有冰冻效果时输出有伤害），在 BOSS 周围三点出现三面镜子，镜子之间距离相同。BOSS 会随机指向一名玩家发射炮弹，在发射前会有一段准备时间，并在发射的前几秒出现黄色的线，炮弹沿着黄线发射，要求必须用炮弹才能打破镜子（炮弹对玩家也是有伤害的，并且中招后会有灼烧 BUFF），三面镜子都打破才能避免全屏技能，BOSS 只有三枚炮弹，所以这里只有一次机会。

那么如何来躲避这个技能呢？首先在 BOSS 出现技能后，先找到任意一面镜子，收起武器，站到镜子的后面，注意的是，不要跟镜子站成一条直线，否则很难躲避炮弹的攻击，要站在镜子的左后方或右后方（以自己角色的左右为准）。以左后方为例，站好直到出现黄线后默数一秒开始逆时针跑，跑到下一个镜子处，不要回头看否则时间不够。基本上你跑到下一个镜子的时候第二枚炮弹就发射出来了，如此跑完三个镜子即可，这个还是需要大家多多练习的！





鳄鱼 BOSS 还有几个技能值得关注，首先是火墙，武器往前一挥出现一道火墙，很好躲，既可以远离火墙的范围也可以躲在火墙的缝隙中。还有一个是 BOSS 周围会出现 4 只火焰小怪，非常好打，但是不能打到 BOSS，一旦 BOSS 受到攻击就会出全屏技能（如果一段时间没有把火焰小怪全部杀死，也会触发全屏技能）。所以建议大家平 A 或者右键侧踢，小怪只要打一下就死了，不难。

最后一个要注意的技能就是火毒圈，拉仇恨的玩家脚下会渐渐出现一个火圈，其他玩家碰到就会受到伤害，跟守卫者巢穴里的毒圈类似，只要中招的人远离其他玩家即可。

这关 BOSS 的其他一些技能如冲刺，挥舞武器，喷火等，就不再赘述了。

第五关：凤凰拉巴洛克

别看是最终 BOSS，但其实相对比较好打，几个技能也是比较好躲的，下面为大家一一介绍。

最常用的两个技能，首先是砸地，基本上 BOSS 每放完任意一个技能就会砸地，只要看到凤凰的爪子抬起上升，跳起即可。第二个常见的技能是全屏技能，屏幕上会出现黄字提示（如下图），只要迅速躲到离你最近的一只小鳄鱼身后的蓝色区域，并跟随小鳄鱼转动就可以了。

除此之外，凤凰 BOSS 还有一些其他的技能：

瞬移：BOSS 会瞬移到玩家跟前，抓抓你、挠挠你什么的，闪现可以躲避

喷火：原地喷或转圈喷都有可能，只要站到 BOSS 身后就可以躲开

龙卷风：BOSS 身下出现一个大的龙卷风，并向四周辐射小的龙卷风，然后随机跟随一名玩家，还会中途转移目标，所以看到 BOSS 这个技能后最好迅速的远离它，越远越好

火毒圈：与鳄鱼的毒圈不同的是，这个圈会越变越大，所以玩家们要迅速的远离彼此，4 人队的话会有一名玩家没有毒圈，这名玩家此时可以负责输出

直线追踪：BOSS 在地图中消失，地面出现一条黄色直线，然后 BOSS 从空中沿黄线俯冲下来，这个技能只要躲开黄线的范围就可以了

其实 BOSS 施放龙卷风也好，消失也好，它的真身就在地图的中间。有个小技巧，就是一些召唤物会对着一个地方打，玩家也可以对着这个地方输出，有伤害哦。

以上就是小编为你带来的《龙之谷》火山巢穴的全部攻略内容，希望能给各位玩家带来一些通关方面的帮助。



文：无月白狼　编：公羊　美：grass



被封印的巨兽：迷失之牙——纳尔

看我无敌回旋镖！

纳尔技能解析

基础属性

生命值：430+65* 英雄等级（1 级 495）

护甲 :19+2.5* 英雄等级（一级 21.5）

魔抗：30

生命回复：0.5（每 5 秒 2.5）

攻击距离：150

攻击力：45+3* 英雄等级（1 级 48）

攻击速度：0.625+1%* 英雄等级

移动速度：325



被动 - 狂怒基因

当纳尔进入战斗并且攻击敌方就会产生怒气。当怒气达到最高值的时候就会变身，能力与状态将会持续 15 秒。

小纳尔：

+10　移动速度（等级 1），并且在 10 级前每等级 +1 移速，10 级后每等级 +2 移速。(335~344【1~10 级时】346~360【11~18 级】)

1 级时 +250 攻击距离，每等级 +6 攻击距离（400~502）

+5% 攻击速度（每等级）

超级纳尔：

1 级增加 70 生命值（每等级 +30）(565~2180)

物防 / 法防　每等级 +2（36）

每等级　每 5 秒 +3 生命恢复

1 级 +6 基础伤害，每等级 +2（6~40）

分析：纳尔是英雄联盟现有角色中，唯一一位变身时机不受自己控制的英雄。这也导致了它在玩法机制上与其他可转换形态的英雄一些不同。例如杰斯这个拥有远程形态和近战形态的角色，你可以根据出装，决定他成为半肉战士，还是远程射手，但纳尔，如果只强化一个形态，那么，当被动转换为另一个形态时，就会变得缺点十分明显，并很快在战场上阵亡。

通过基础数据，我们可以看出，纳尔在远程形态时，拥有不错的攻速（剑豪成长是每级 4%，纳尔是 6%），移动速度从较差渐渐变成非常好，射程很差（相对于近战来说算不错）。生命值太低，双抗太低，是个脆皮。





变身之后，相比普通肉盾的基础属性，血量较高，双抗较高，但移动速度和攻击速度极差，难以逃生。这里要注意的是，虽然超级纳尔的形态增加血量和双抗，但他的增长由于是在原本比较差的基础数值成长上，所以，他的抗性能力（不是血量，血量非常高了），还是比不上一些传统肉盾，因为传统肉盾在本身属性的基础上，还会有一些技能上的加成，并且即使出纯肉装备，在技能上也会有许多功能上的作用，为团队提供贡献。

需要注意的是，如果纳尔从小形态变成大形态，额外的这个血量是直接增加的。比如 400/800 血的纳尔，增加 200 血量后，变成 600/1000。但是如果 600/1000 的大纳尔，变小后，体力值就会等比例下降，变成

480/800。由此我们也可以看出，出一定的肉装，使额外增加血量在整体血量中所占比例下降，也是变小后保留更多的额外增加血量的办法。

综上所述，纳尔并不十分适合纯肉和纯输出两个角色。

Q-（小纳尔）投掷回力标 /（超级纳尔）投掷顽石



冷却时间：20/17.5/15/12.5/10 秒

距离 : 1125

小纳尔：投掷出的回力标造成 10/45/80/115/150（ +1.0 AD 伤害 ）物理伤害，对首个被攻击的敌方造成 15/20/25/30/35% 的减速（持续 2 秒）。在回力标回来之前接触到的敌方受到 50% 的伤害。

超级纳尔：对敌人投掷大石头，并且减速目标附近敌方，造成 10/50/90/130/170 （ + 1.15AD ）物理伤害

如果纳尔接住了回力标或者捡回石头。他的冷却时间会降低 60%。

在小型纳尔状态下，这个技能的加成并不算高，基础伤害低，加成为 1.0，且不附带攻击特效，伤害值并不是十分可观。由于其可减低对方移动速度的特性，该技能适合骚扰，逃生，追杀。

使用该技能时要注意以下几点，第一点，该技能会在命中第一个英雄时，往回折返，所以，线上骚扰时，这个技能很难穿越小兵，打到兵群之后的英雄。

第二点，该技能在将要折返时，会根据纳尔那时的位置向那个方向折返，所以要控制好自己在那个时间的走位，确保接到飞镖，减少冷却。

第三点，这个技能在折返之后，具有很远的飞行距离，关键时刻，可以利用飞镖一镖双雕。

在巨型纳尔形态下，这个技能的变成了 AOE 技能，且有了更高的加成和基础伤害，加上纳尔巨型状态的 ad 加成，这就导致出一定的高 ad 装，会对这个技能的 AOE 有较大的提升了。

这个技能的机制，类似于狂战士的 Q，但不同于狂战士，这个技能会在击中第一个目标时停下来，所以想利用这招穿透对方前排，击杀后方，就成为了非常难的事情。巨型纳尔的 Q，由于不会折返，要走到落点才能减少冷却，所以，这个技能只适合追杀，团战造成可观伤害，而不太适合逃生。并且不同于狂战士的是，巨石在一段时间不捡之后，会自动消失。而不是类似狂战士那样，一直到冷却好，一直插在地上。

W-（小纳尔）亢奋 /（纳尔）痛殴



冷却时间：12/11/10/9/8 秒

小纳尔：每第三次攻击或者第三次技能在同一个目标，根据敌方的最大生命值，造成额外 25/30/35/40/45（ +1.0 AP ） + 6/8/10/12/14% 魔法伤害，并且给予纳尔 30%（随 R 被动变动）移动速度（3 秒内逐渐恢复正常）（ 最大 75/125/175/225/275 伤害对野怪）。纳尔从大变小也会得到亢奋的速度加成。

超级纳尔：区域内被攻击到的敌方眩晕 1.25 秒。造成 25/50/75/100/125 （ + 1.0AD ）物理伤害。

小纳尔形态下的被动，使它在即使纯肉的状态下也有还不错的输出，并且提供的移动速度加成，可以帮助他 HIT&RUN，在巨兽模式结束后，急速逃生。

由于 AP 加成非常高以及犀利的百分比魔法伤害（类似于薇恩和维鲁斯），也可以考虑一套较为另类的法穿系出装。

大纳尔的 W，则没有了小纳尔的加成，是个命中了以后，就会群体眩晕的强力控制技能，但前摇太长，是这个技能的缺点。

需要注意的是这个技能一旦前摇，眩晕这类的控制技能，也无法打断大纳尔的施法。并且由于 Q 和 E 的群体减速，在一定程度上也能提升 W 的命中率。

E-（小纳尔）轻跳 /（超级纳尔）猛踏



冷却时间：18/16.5/15/13.5/12 秒 距离： 475

小纳尔：跳到指定位置，在 3 秒内得到 20/30/40/50/60% 攻击速度加成。如果纳尔着陆在一个单位（敌方或者友方）他会被弹开，跳的更远。造成 20/60/100/140/180 （+ 6% 基于纳尔最大生命值 ）物理伤害，并且短暂的减速敌方。（如果着陆到敌方目标）

超级纳尔：跳到指定位置，着陆时，对所有附近的敌方造成 20/60/100/140/180 （+ 6% 基于纳尔最大生命值）物理伤害。对命中的敌人造成短暂减速。

小纳尔的状态下，这个技能可以有效的提升攻速，以便于更快的触发 W 的被动，这也是个切入战场，野区逃生，有效追杀的强力技能。

大纳尔状态下，这个技能最主要的作用就是切入战场，由于伤害从小纳尔的单体，变成了 AOE，所以可以有效的打乱对手的阵型。

由于基于最大生命值加成，所以，一定的肉装可以有效地提升该技能的伤害。基本上，蓝盾 + 女妖的组合，就可以在 18 级的时候，打出高达 375 的面板伤害。

该技能需要注意的是，在小纳尔将要变成大纳尔时，使用 E 仍然可以弹跳一次，并对第二个落点造成大纳尔的 AOE 伤害。也正是因为这样，可以帮助笨重的大纳尔急速切入战场。

R - 纳啊 !



冷却时间：120/100/80 秒 施法范围：475 小纳尔：被动：增加 【亢奋】时的移速加成 45/60/75%

超级纳尔：把指定方向 500 距离里的左右敌人撞倒，造成 200/300/400 （ 0.2 AD加成 0.5AP加成）物理伤害，且1.25/1.5/1.75 内造成 45% 的减速效果。任何一个英雄撞到墙了造成 150% 的伤害并且有眩晕的效果代替减速效果。

小纳尔的被动加成，可以加强它的 HIT&RUN。

大纳尔的大招也是许多连招的起手式，找好位置，E 入团战，R 推倒撞墙，W 继续砸晕，补 Q。完成连招，将会造成可怕的 AOE 伤害。在关键时刻，R 走，扔 Q，用 E 逃生，也是一种打法。

纳尔出装配置

坦克型出装：

黑色切割者 荆棘铠甲 兰顿之兆 女妖面纱 振奋铠甲 水银鞋

由于纳尔造成的伤害多为物理伤害，尤其在变身为巨兽后，可以利



纳尔成长心路历程



用黑切，为团队提供破甲收益，黑切的额外血量和冷却缩减，也是纳尔比较需要的属性之一。

而其余的抗性装，除了荆棘铠甲，都有不错的血量增益，一定程度上可以提升 E 技能的伤害。



这套出装的弊端在于，逆风局变大后，严重缺乏逃生能力，只能在团战中死战求生。

半肉型出装（蓝色最好为成长型冷却缩减，否则水银鞋可以换明朗鞋）：

灵风 贪欲九头蛇 兰顿之兆 冰霜拳套 女妖面纱 水银鞋

灵风 贪欲九头蛇 兰顿之兆 振奋铠甲 女妖面纱 水银鞋

灵风 贪欲九头蛇 兰顿之兆 振奋铠甲 日炎斗篷 水银鞋

灵风 破败王者之刃 兰顿之兆 冰霜拳套 女妖面纱 水银鞋



灵风，是一件非常适合纳尔的装备，他提供 50% 的攻击速度，以及 10% 的移动速度，且有 10% 的冷却缩减，减速抗性。

在小形态时，由于自带高额的移动速度，配合灵风的攻速，移速加成，利用技能的减速和 w 的高伤，可以很好的风筝对手。



而在大纳尔形态时，增加的攻速和移动速度，可以一定程度上提高追杀能力，和没技能攻速无力的状态。

贪欲九头蛇，在远程形态下依然拥有吸血和高额 ad 加成。选择这件吸血装的原因，并不是为了与众不同，相比饮血，虽然他的吸血能力不比饮血，但是合成相对平滑，价格也较为便宜。

相对于破败，我们由于选择了灵风作为攻速装，那么较高的 ad 加成，变成了我们选择贪欲九头蛇的原因。

选择贪欲九头蛇的重要原因，就在于弥补巨型纳尔形态下，超低的攻速。在一套连招打出可观伤害时，有时会发现，就差一点，便能击杀对手，却也发现自己已经无能为力了。这时候配合在巨兽形态下的高额 AD，就能打出最后的终结一击，这也是为了加强纳尔的团战 aoe 能力。

冰霜拳套的选择，则是为了增加抗性和 AOE、风筝能力。配合灵风和符文，达到 40% 的冷却缩减，只要 Q 接的准，基本可以达到无冷却的状态。

至于兰顿之兆与女妖面纱这两个是增加血量和抗性较多的装备，属于防御装中性价比相当高的装备。

最后，出装需要一定的灵活性，当对方魔法伤害太高或逆风时，日炎斗篷，振奋铠甲也可以作为备用替换冰霜拳套、女妖面纱的备用装备。

AP 法穿流（符文精华，红色符文法穿）

纳什之牙，虚空法杖，兰德里的折磨，法穿鞋，兰顿之兆，女妖面纱



这一套出装，主要是提升 w 第三次的爆发伤害。

配合天赋有 212 的法强，44 点的固定法穿和 39% 的法术百分比穿透。

大部分肉盾，通常会以防御属性为主，魔抗为辅。

而又由于魔抗的防御装，提升魔抗能力并没有提升物理抗性的值高。

所以，通常肉盾的魔抗为 120~175 左右。

而在 w 满级时，可以造成的魔法伤害为 257+14% 最大生命值。

这对 120 点魔抗的角色，实际上会造成 199+10% 最大生命值的魔法伤害。比薇恩还高。

而对 175 点魔抗的角色，实际上会造成 145+7.9% 最大生命值的魔法伤害，还是比薇恩高。

而这套装备在对抗 72 点魔抗以下的角色，造成的将是 257+14% 最大生命值的全额魔法伤害。

这套装备的缺点在于，变身为巨兽时，只有控制能力，而杀人能力远远低于 ad 角色。只有在小形态时，杀人能力极强。



纳尔对阵卡牌，你们怎么看

最佳拍档

谈到可以配合纳尔的最佳队友，我们先要知道纳尔在团战中的定位和打法。

在你还是小型纳尔的时候，虽然你是远程，但由于射程极短，你需要站在比 adc 还靠后的位置，利用几乎没有冷却的 Q 技能，不断骚扰对手。这个时候，尽量保留你的 E。

在这时，你会不断积累怒气，在怒气接近 80 时，就要停止继续用 Q 骚扰。转而潜伏等待时机。

而在团战开始时，在中后方不断利用 Q 和平 A，以最快的速度积攒怒气，并在 100 怒气时，通过敌人的前排或己方的前排，利用 E 技能，变大切入战场。

利用 RWQ 的连招瞬间打出爆发伤害。扰乱对手阵型。

这里要注意的是，当纳尔的连招打完之后，他的控制能力和伤害都是很低的，他这时承担的是牵制和吸收伤害的作用，对于追杀能力，只能说“有”，但并不太强。而且，当逆风局时，如此切入，极有可能很快便战死于战场之中。

在怒气耗尽，团战接近尾声之中，如果纳尔还活着，就可以利用自己 W 的被动加速和 QE 的减速与突进，来追杀那些残血逃亡的敌人了。

也正是因为小纳尔是个防御属性和血量都十分低下的角色，所以，即便是纳尔出肉装，也无法担任团队主坦的位置，这样，打野和辅助，就最好有一个能够吸收大量伤害的肉盾。


陶土纳尔——你怎么这么怪

具有一定的牵制能力的肉盾，将是配合纳尔的优秀搭档，这里我们推荐：战争之影、皇子、曙光女神。

前两位打野，有着强力的切入战场技能，配合大招，可以为纳尔提供一个不错的切入环境，尤其在美服的最新补丁中，纳尔可以利用自己的 R，将对手拍晕在皇子大招开启的墙上，可以说是一个绝配。

而纳尔的 R 由于是将自己范围内的敌人全部聚拢到一个位置的技能，通过这一点，我们可以看出，类似于艾希、维鲁斯这样具备团控大招的 ADC，可以延长对敌人的控制时间，为团战提供更有利于我方的环境。

对于，卡特琳娜，爆破鬼才，刀锋之影，发条魔灵这一类中单角色，可以利用自己大招 AOE 的能力，对被纳尔集中在一起的敌人打出自己技能的最大伤害。有时卡特琳娜和刀锋之影只要找到合适的切入时机，甚至可以瞬间将对方的 APC 与 ADC 瞬间切死。而发条魔灵则没有自己切入的风险，她与纳尔的配合与大多数突进类角色相同。将魔偶的护盾先施加给纳尔，让纳尔切入战场开启 R 的时候，发条也开启大招，延长控场时间，并造成爆炸伤害。对于爆破鬼才来说，他只需要将自己的死亡炸弹投的更准一些，便可以轻松打残对手了。

在辅助方面，除了曙光女神这种肉盾类角色，类似于婕拉，露露，莫甘娜，安妮（当然中单安妮也是很好的，放在这里一起说）。也能通过自己的控场 or 伤害类技能，延长控制敌方团队的时间。这里简单说一下露露，她的大招可以将纳尔变成一个更加巨型的怪兽，延长纳尔的战斗时间，并且为纳尔添加一个减速粘人的能力，从某种程度上讲，补充了纳尔本身的低移动速度导致的追杀能力不足。

最强对手：

对线期：潘森、剑姬、瑞雯、刀锋意志、豹女

团战期：泰隆、劫、狮子，妖姬



超级大萌物——纳尔！

由于纳尔的射程非常短，而且生命值偏低，所以，在对线期，十分畏惧拥有突进技能，且爆发能力极高的英雄。

类似潘森，剑姬，瑞雯这类附带突进可以一套将对手打残的上单，对于小纳尔来说，几乎是致命的。

或者是刀锋意志这类控制足，带真实伤害，且能突进的上单，对于纳尔来说也是十分恐怖的存在。

再有就是手比纳尔要长，技能还是比纳尔长，跑的比纳尔快的豹女。她的形态可以自由切换，消耗能力上又不比纳尔弱，是非常强劲的对手。

在团战期，纳尔最害怕的就是还没有积攒到足够的怒气，便被贴身杀死。

而能瞬间杀人的英雄，类似于劫、泰隆，狮子，妖姬等近身一套秒的英雄，都可以让纳尔在尚未变身前，便被杀死，含恨而亡。


大纳尔技能视觉上特别有冲击力

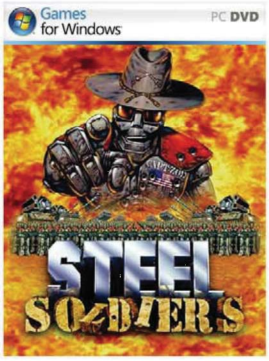
百兆俱乐部2014 十月会员游戏推荐

编：小玮
美：grass



小玮有话说

时隔一月，百兆俱乐部又和大家见面啦！面对九月琳琅满目的游戏大作，大家是不是已经眼花缭乱了呢，在品尝大作之余不妨试试轻松休闲的小游戏吧。本期将为大家试玩并推荐几款最新上市的百兆小游戏，为了满足各位玩家的需求，这一次挑选的游戏类型各不相同，相信读者们一定能找到一款喜爱的游戏。



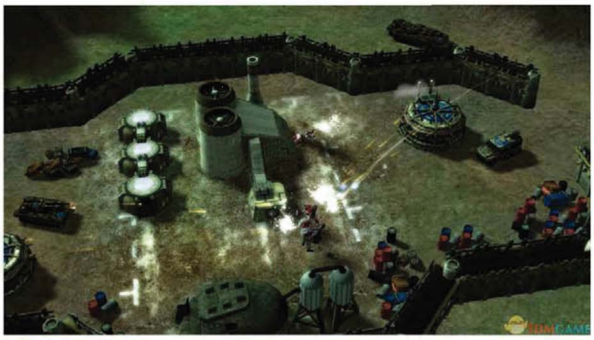
Z字特工队之钢铁战士 重制版

容　　量　850 MB
关 键 句　感觉像简化版的C&C，就是平衡性还不太好
游戏类型　即时战略
制作公司　TickTock Games
发行时间　2014年8月1日

《Z字特工队之钢铁战士》（Z Steel Soldiers Remastered）的故事背景非常简单，你为环球企业和超级公司中的一个工作，为争夺大块的土地而战。就象在《Z字特工队》中那样，你指挥的是一支乱七八糟的机器人部队，它们是一群傲慢无理的乌合之众。你能指挥的军事单位种类繁多，从最普通的机器步兵“狂人”到传统的坦克、直升机、驱逐舰等等，都能在游戏中见到。游戏中共会出现30种海、陆、空军事单位和20种建筑物，这些设施将贯穿游戏的全部30个单人游戏任务，并且战争双方的军事设施都是完全相同的。如此的设计无疑会打击玩家分别进行两方面游戏的积极性，但是这种顾虑早在开发小组的意料之中了，他们保证在最终版本中会平衡双方的战斗实力，而且玩家会发现每一种战斗单位和设施都是可以发挥很大作用的，并不象表面上看去那么简单。以往的即时战略游戏，前期出现的军事单位往往很弱，到了中后期研制出威力更大的武器、战车之后那些最早的军事单位就会被彻底放弃。而这款游戏就不同了，在第一关中出现的武器和机器战士到了最后一关依然能发挥出关键的作用，因为每一种军事单位都有其独特的优势和存在的意义。

作为一个即时战略游戏，其核心是战斗，与传统即时战略游戏相比更象是动作战略游戏。与前作《Z字特工队》相似，这款游戏节奏相当快，当游戏开始后对方的机器人部队发动的一波又一波进攻会让你喘不过气来，它们的目的就是拼命地占领土地。这个游戏彻底打破了传统的资源采集模式，全神贯注地关注战斗情况比资源管理重要得多。你不必再采矿，不必再伐木，也不必再开采石油，土地就是最好的资源。游戏的大地图被许多旗帜分割成许多版图，每夺取一面旗帜就表明你占领了那片区域，占领的版图越多你得到的金钱就越多，但同时你也必须付出更多的金钱建造设施和军事单位。大块的版图、市区郊区都是你抢占的首选，控制了那些区域能获得更多的荣誉。

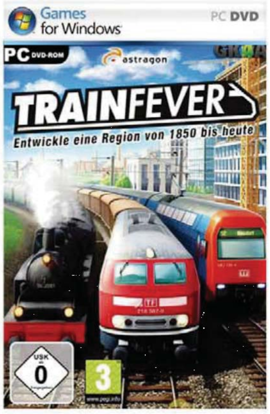
游戏画面在3D即时战略游戏中属于出类拔萃的，水面上的微微波光、强烈的移动光源、浓密的烟雾从燃烧着的建筑物中汹涌而出并且在空中发生突然变化（比如被直升机的机翼划破），一切的一切都会令玩家目不暇接。前面已经提到了，在游戏中没有多变的地形，但是会有6种不同的生态环境：北极圈、森林、火山、丛林以及传说中的“边域尽头”，并且伴有不同的生物。游戏中的光源也是多样化的，如彗星、太阳会产生真实的昼夜交替现象，同时天气系统制造出下雨、云团、晴天、下雪等视觉感受，即使你在4个森林任务中都不会感到重复。开发小组进了最大努力在相同环境的不同任务中突出区别，使得每一个任务看上去都是独一无二的。为了显示其生态系统和游戏地图的优秀，开发小组取消了传统的“迷雾”模式，而改为了自创的“视线”模式，这样在游戏一开始玩家就能看到整个美纶美焕的游戏地图。但是并不表示你就能看见敌人的军队和建筑，除非你的部队经过那片区域，你才能看到附近的建筑和敌人。如果你在那片区域里没有建造自己的设施，等你的部队离开后，那些建筑物的颜色就会逐渐地变淡，而敌人的军事单位则会完全消失在你的视线范围以外。











狂热火车(Train Fever)

容　　量　956 MB

关 键 句　火车种类眼花缭乱

游戏类型　策略类（SLG）游戏

制作公司　Urban Games

发行时间　2014 年 9 月 4 日



《狂热火车》的游戏背景从 1850 年开始，玩家能够体验到跨度 200 年的火车发展历程，从最早的蒸汽机车到目前最新的德国高速动车 ICE-3M 一应俱全，游戏中一共提供了 50 种火车，让玩家尽情的打造属于自己的火车王国！整个城市将依照你的运输帝国发展，你的运输网络将会连环带动城市各个地区的发展。游戏中的建筑与其他游戏不同，采用随机生成算法，因此在游戏中的每个建筑都是独一无二的。 对火车或经营策略感兴趣的小伙伴们可以下载试试哦~







游戏开发者

容　　量　103 MB

关 键 句　麻雀虽小，五脏俱全

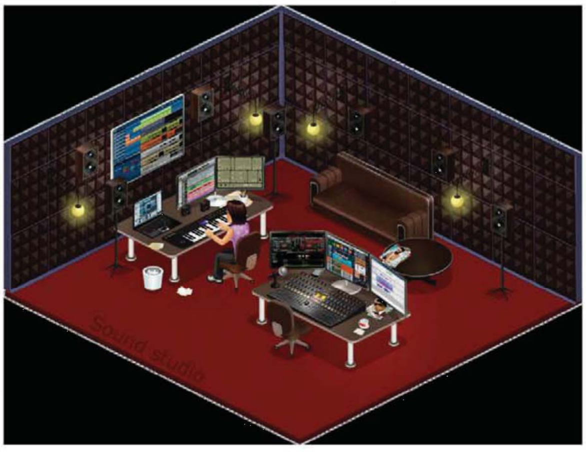
游戏类型　模拟经营类（SIM）游戏

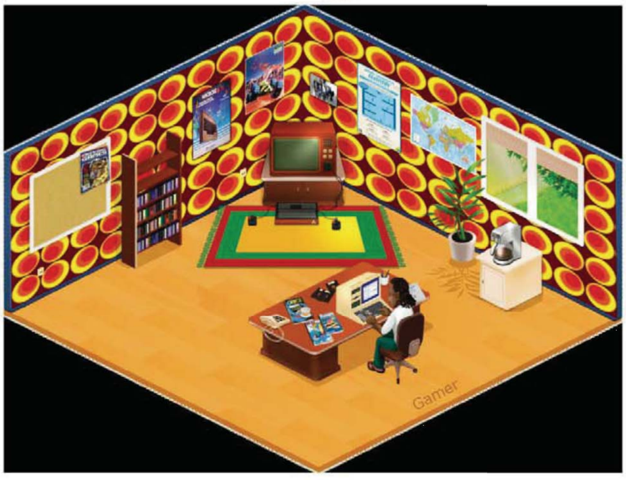
制作公司　gnifrebel Games UG

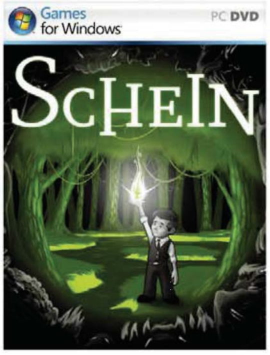
发行时间　2014 年 8 月 9 日



《游戏开发者》是一款非常有趣的小游戏。游戏的开端始于 1980 年，在电子产业还没有普及的年代，玩家将扮演一名游戏制作者，开发属于自己的游戏。玩家会经历从一个人创业到拥有自己的团队，最后成为游戏大亨的心路历程。游戏初期玩家只有一个人，是非常依赖个人技能的，你会在 21 种不同的技能中做选择，也可以选不同职业道路，比如一个开发人员，设计师，艺术家或制作人，作曲家。在你的公司慢慢壮大之后，你还可以租赁或购买更大的办公司。当然，别忘了聘请更多的员工，你甚至可以挖角对手公司的员工为你工作。员工们都拥有自己不同的性格，你可以通过训练使你的员工拥有更高的技术水平。小编非常喜欢这款游戏，游戏中能看见自己制作的游戏大受欢迎是最快乐的事情了。







沙因

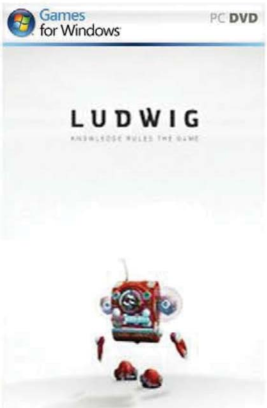
容　　量	350 MB
关 键 句	这款游戏玩到最后很极端！
游戏类型	横版解谜
制作公司	Zeppelin Studio
发行时间	2014 年 8 月 7 日

《沙因》（Schein）是一款颇具挑战性的PC横版解谜通关游戏，玩家扮演一个刚刚失去独子的男子，由于内心痛苦而漫无目的地徘徊，不小心误入一片黑暗的沼泽。在他完全迷路的时候，出现了一线希望：一个名叫 Irrilicht 的精灵答应帮助他、给他指引。当 Irrilicht 发光的时候，主角周围的环境会发生改变，出现之前没有的新部分（比如新的平台）。玩家要学会使用这种光亮来克服障碍、解决谜题、打败沼泽中的可怕怪物。



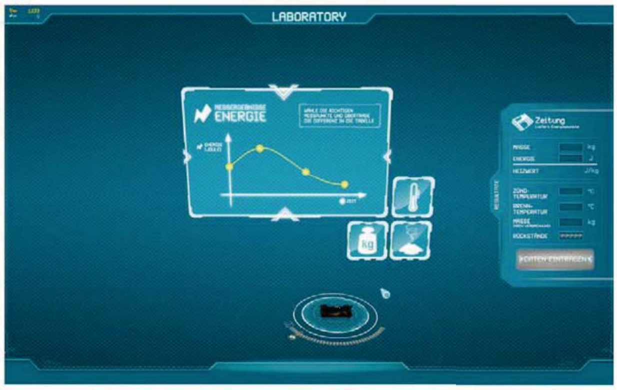






小机械人大冒险

容　　量	300 MB
关 键 句	实在是觉得这个中文名太二了，谁起的？
游戏类型	动作解谜
制作公司	ovos
发行时间	2014 年 8 月 8 日



《小机械人大冒险》（Ludwig）制作发行的一款自带中文的游戏。游戏讲述的是 2098 年，人类离开地球，住到太空殖民地上。玩家扮演一个叫路德维的机器人，在太空中探索新文明和新资源路途中，进行的冒险之旅。《小机械人大冒险》结合了众多解谜元素和动作挑战，充满逻辑性的冒险游戏。在危机四伏的迷宫中，帮助机器人 Robo 寻找散落的零件，躲避各种障碍和敌人，顺利通过每一个关卡。



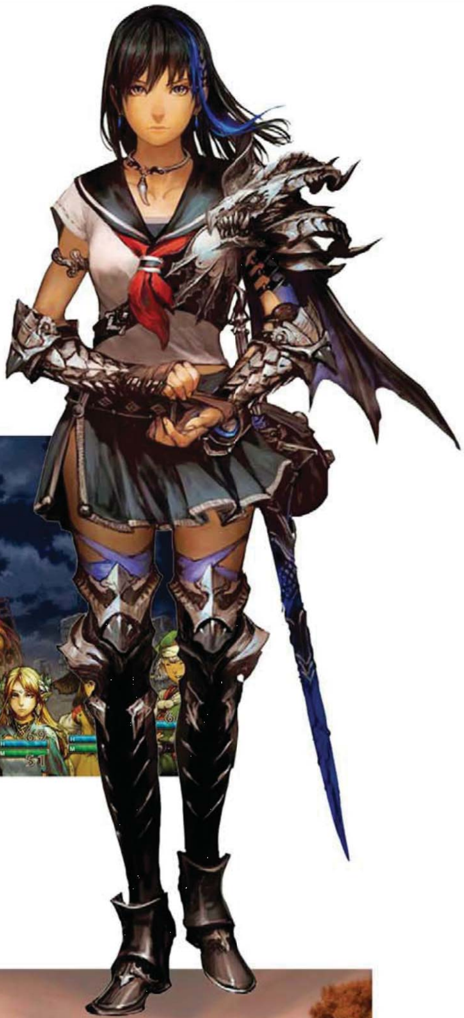




剑之街的异邦人：白之王宫

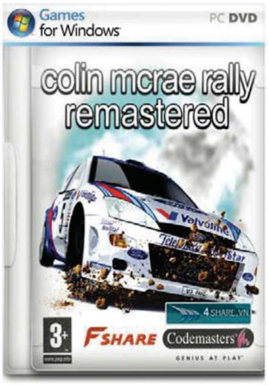
容　　量　850 MB
关 键 句　已经好久没有这么给力的游戏了，攻略预定中
游戏类型　日式角色扮演（J·RPG）
制作公司　Experience
发行时间　2014 年 8 月 22 日

《剑之街的异邦人》（Stranger of Sword City）是一款幻想风格的迷宫RPG 新作，本作为喜欢挑战迷宫类 RPG 的玩家提供了一个绝佳的机会。从最简单的迷宫，到即便打倒最终 BOSS 也不见得找得到出口的脱出不可能迷宫，本作为玩家准备了丰富多彩的冒险内容。与队友之间的连携，以及战术的指定，都会影响战斗成功率。游戏将分为两部：《剑之街的异邦人：白之王宫》将在 Xbox 360 以及 PC 平台发售，《剑之街的异邦人：黑之宫殿》则作为 PSV 版发售。





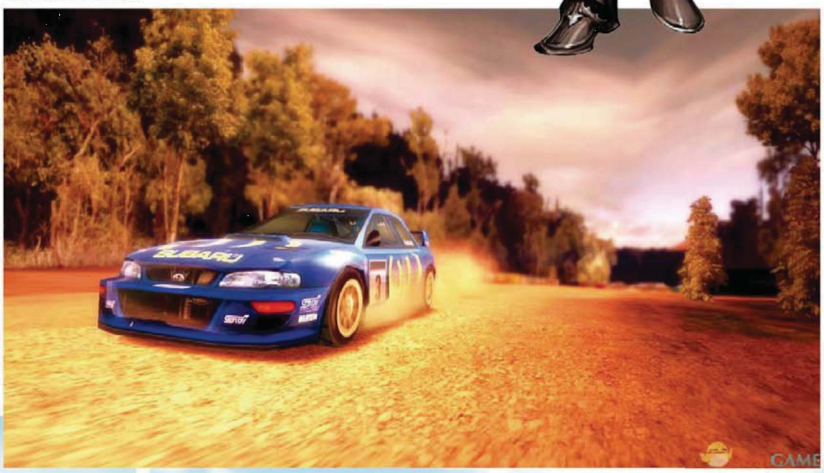


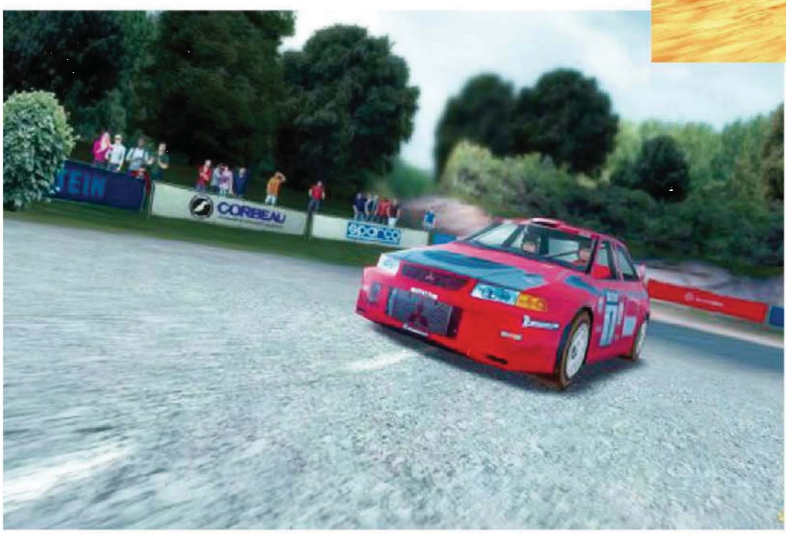


科林麦克雷拉力赛 重制版

容　　量　200 MB
关 键 句　除了画面好一些，其他没什么亮点
游戏类型　赛车竞技
制作公司　Codemasters
发行时间　2014 年 8 月 2 日

《科林麦克雷拉力赛》重制版（Colin McRae Rally Remastered）是一款基于 U3D 引擎重新制作发行的一款老赛车游戏，游戏名称源自获得 1995 年 WRC 总冠军的英国拉力赛车手科林·麦克雷。游戏中，玩家竞争对手的姓名都源自真实的赛车选手，例如 Didier Auriol、Philippe Bugalski 等。该作品是写实风格的越野赛车游戏，注重拟真的驾驶体验。







编：阿庆 美：grass

攒机月月谈

现在的玩家们非常关注高端的DIY机箱，他们可能不需要昂贵的CPU和显卡，但是一款风格化设计的机箱产品以及靓丽的外观绝对会让他们为之赞赏，对于机箱，在整套DIY配置中的价格占比也非常大。MOD版机箱已经离人们越来越近，如果说现在桌面级电脑还有什么让我们感到血液沸腾的事情，小编觉得一款极致的机箱足以让玩家们神魂颠倒。

本期攒机月月谈，小编准备了三款有着酷炫造型的机箱配置，价格都是大众能够接受的。其实本想再推荐一款迎广 S-Frame，奈何价格太高，直逼7000大洋，因为并不是人人都能承受的起，故而放弃。

普通家庭娱乐



CPU ￥769
英特尔 I3-4150

LGA 1150，双核四线程，22纳米，54W功耗，HD4400核心显卡，3.5GHz主频，已经完全够用了。



主板 ￥820
技嘉 Z87

超耐久4PLUS，支持4K超高分辨率，高清电影游戏玩家的首选，6个SATA接口，满足容量的需求。



内存 ￥309
金士顿 4GB

DDR3，1600频率，带宽直接提升，金士顿老品牌，兼容各种平台。



硬盘 ￥348
希捷 1TB HDD

7200转，64M缓存，SATA3，单碟1TB技术，性能强大，传输速度足够，同时希捷也是硬盘中的老品牌了。



显卡 ￥999
影驰 GTX 750Ti 大将

大卡，双风扇设计，功耗低，128bit大位宽和1G显存，并且完美支持4K输出。



机箱 ￥499
恩杰 Phantom410 小幻影

幻影410属于中塔游戏机箱，继承了大幻影的元素，运用了不对称造型设计，外观控的首选之一。



电源 ￥249
安钛克 VP450P

额定功率450W，主动式PFC设计，转换效率达85%，而且接口多，噪音比较小，可靠稳定，DIY装机首选电源。



显示器 ￥1049
三星 S24D360HL

23.6英寸显示器，FHD分辨率。玩游戏的最佳大小，色彩不错，外观靓丽，也能满足一般看电影的需求，面板是三星的PLS。



散热器 ￥99
九州风神 玄冰400

性价比高，外观大气，CPU散热，适用于英特尔以及AMD双平台。

总计：约5140元

主流游戏与3D渲染



CPU ￥1279
英特尔 I5-4570

LGA 1150，四核四线程，22纳米，84W功耗，HD4400核心显卡，3.2GHz主频，最大Turbo频率3.6GHz，应付主流游戏不在话下。



主板 ￥649
技嘉 G1.Sniper B5

豪华大板，1080P高清图形BIOS，独有魔音系统，较一般集成声卡推力更大，配合I5正正好好，不超频的首选。



内存 ￥559
芝奇 8GB

DDR3，1600频率，芝奇可以说是内存的一线品牌了，红色的外观特别惹眼，非常适合上面的技嘉主板。



硬盘 ￥349
西数蓝盘 1TB

7200转，64M缓存，SATA3，所谓的蓝盘、黑盘都是西数自己搞出来的。蓝盘的特点是适合家用，性能较强，价格较低，缺点是声音比绿盘略响，性能比黑盘略差。



显卡 ￥1799
华硕 GTX 760 圣骑士

在760这个档次中，这款卡有点小贵，不过在于最高频率的优势体现，这点价格还是能接受的。散热性和静音效果也比较靠谱，性能方面可圈可点，主流游戏通吃。



机箱 ￥499
恩杰 H2

静音防尘游戏机箱，自带三个静音风扇。与恩杰以往注重外观的产品相比较，风格上大不相同，外观低调朴实，实用性很强，做工和内部结构都很好，支持走背线。



电源 ￥399
海韵 S12 520

额定520W，铜牌，智能温控静音风扇，接口丰富，基本上你有的的硬件都有应对接口。支持SLI以及背线。



显示器 ￥1099
华硕 VX239H-W

23英寸，FHD分辨率，IPS面板，超窄边框，双HDMI+MHL，还能为MHL设备充电，内置音箱。



散热器 ￥140
ID-COOLING IS50

CPU散热器，效果很好，支持智能温控，适合英特尔LGA115X以及AMD全系列CPU。

总计：约6770元

780带你环游世界



CPU ￥1249
至强 -E3 1230 V3

LGA 1150，四核八线程，22纳米，80W功耗，3.3GHz主频，最大Turbo频率3.7GHz。买了I系列后什么时候用过那坑爹的核显，所以E3是绝对的首选，性价比之王。



主板 ￥799
华硕 B85 PRO GAMER

B85专业玩家版，接口丰富，集成了ROG的声波雷达，可侦测FPS游戏中的枪声、脚步声位置；GAME FIRST II技术，P2P下载不影响游戏速度。



内存 ￥539
宇帷 8GB

DDR3，1600频率，红色LED呼吸灯炫目多彩，8层电路板提供最佳信号传输。当然也可以选择4GBX2，价格贵出50元左右。



硬盘 ￥499+349
闪迪 128GB SSD+ 西数蓝盘 1TB

128G固态硬盘不仅能维持系统的高速运行，放入一个经常玩的游戏也能提高读取速度。1TB的西数保证容量，性价比较高。



显卡 ￥2799
影驰 GTX 780 名人堂

纯白色PCB打造，完全满足水冷甚至LN2极致散热下超高电压和频率的耗电需求。同系列非公版产品中，性价比算是比较高的。



机箱 ￥1380
迎广 904

能卖1000多当然是有原因的，全铝制面板，钢化玻璃侧板，一体成型，中塔式机箱，配备4个USB3.0接口，8个扩展槽，内部可兼容360mm长显卡。



电源 ￥649
海韵 M12 620

额定620W，全模组铜牌，做工优秀，非常静音，最低100V，电压不稳定也可以使用，不过大家都反应线材偏硬，不过这不是什么大问题。



显示器 ￥1899
戴尔 U2414H

FHD分辨率，23.8英寸，IPS面板，可以上下翻转，6.05mm超窄边线，用来组多屏是个非常不错的选择。



键盘 ￥899
海盗船 Vengeance K70

使用坚固耐用的拉丝铝制外壳，背光。可替换式键帽让您轻松找到至关重要的WASD键，无论按键速度有多快，20键同时输出都可保证精确度。鼠标按自己喜好选择即可。



散热器 ￥249
利民 AXP-100

下吹式CPU散热器，全身进行了电镀镍处理，同时支持12cm风扇安装，只要装上附带支架即可。此风扇支架支持4个水平方向移动，可以防止风扇因过宽而挡住其他配件。

总计：约11300元

四至五千元笔记本推荐

机械革命 MR X3 升级版





售价：4999 元

品牌：机械革命
型号：MR X3
屏幕尺寸：14.0 英寸
分辨率：1366×768
CPU 型号：i7-4702MQ
CPU 主频：2.2GHz，Turbo 3.2GHz
显卡：nVIDIA Geforce GTX 850M
内存：4GB
硬盘：64G SSD+1T HDD

机械革命是诞生于 2014 年的全新游戏本品牌，凭借超高的性价比，刚刚上市就引来了大批玩家的高度关注，特别是 14 英寸的 MR X3，4999 元的价格，就能获得 i7-4702MQ 处理器、GTX 850M 独立显卡以及 64G SSD+1TB 机械硬盘，绝对是业界良心。

屏幕分辨率只有 1366×768，不过分辨率低意味着对显卡的损耗也较小。GTX 850M 独立显卡，性能表现比较理想，可以满足绝大多数 3D 游戏对显卡的需求。64GB SSD 当作系统盘可大幅提升整机运行速度，1TB 机械硬盘带来充足的存储空间，只是 4GB 内存稍显吝啬。总的来说 MR X3 在 14 英寸笔记本里处于顶级水平，非常值得入手。

Dell 灵越笔记本电脑



售价：4399 元

品牌：戴尔
型号：Ins14RR-5528T
屏幕尺寸：14 英寸
分辨率：1366×768
CPU 型号：i5-4200U
CPU 主频：1.6 GHz，Turbo 2.6GHz
显卡：nVIDIA GeForce GT 740M
内存：4GB
硬盘：500G HDD



灵越的外观一直是简约、精致、大气的代名词，受到了不少年轻人以及商务人士的喜爱。这款型号为 Ins14RR-5528T 的配置不算强劲，GT 740M 应付起主流游戏业略显乏力，不过这款笔记本的定位可不是游戏本，而是家庭娱乐，WIN8+ 触摸屏，金属拉丝外壳，多种靓丽的颜色，相信不少人为之心动。如果你是一名忠实的戴尔灵越用户，又或者想要购买一台机身时尚靓丽的娱乐影音本，那么这台灵越 Ins14RR-5528T 就是非常不错的选择。

Hasee K710C-i7 D2

售价：4599 元

品牌：神舟
型号：K710C-i7 D2
屏幕尺寸：17.3 英寸
分辨率：1600×900
CPU 型号：i7-4710MQ
CPU 主频：2.5GHz，Turbo 3.5GHz
显卡：nVIDIA Geforce GT 750M
内存：4GB
硬盘：1T HDD

作为神船针对消费市场推出的主打系列机型，K710C 把深灰色复合材质顶盖与光滑的膜内漾印工艺相结合，加上倾斜交错的条形纹理，给人一种类似金属的质感。另外最大的卖点无疑是它那 17.3 英寸的大屏幕，对于大部分时间都在寝室的大学生来说，一起观看影视大片的时候无疑有着更大优势，GT750M 也足够应付普通的 3D 游戏。但有一点需要指出，其分辨率只有 1600×900 级别，和其它小尺寸全高清笔记本相比略显不足，估计这也是出于成本考量的无奈之举，毕竟 17.3 英寸还要 FHD 分辨率，这价格可就不止贵上一点点了。



acer V5-573G



售价：4799 元

品牌：宏
型号：V5-573G
屏幕尺寸：15.6 英寸
分辨率：1920×1080
CPU 型号：i5-4200U
CPU 主频：1.6 GHz，Turbo 2.6GHz
显卡：nVIDIA GeForce GT750M
内存：4GB
硬盘：500G HDD

宏碁 V5-573G 配备一块 1920×1080 分辨率的 15.6 英寸全高清屏幕，还继承前辈们的优秀品质，续航表现出色，这在采用轻薄设计的独显笔记本中相当少见的，可以让用户在移动使用时彻底放弃电源适配器，无论是个人使用亦或是商务办公都是一个不错的选择，寝室断电之后还能看部小电影哦！第四代 I5 再加上 GT 750M 的性能，LOL 这种游戏不在话下，不过由于是轻薄本，散热方面可能不是非常理想，配备一个散热风扇或是底座还是非常有必要的。

编：阿庆　美：grass

时尚IT

仅硬币大小的固态硬盘

宇瞻发布了一款超微型的固态硬盘“μSDC-M Plus”。据介绍，该固态硬盘不仅只有硬币大小，而其最大的特点则是可以满足其他 SSD 无法承受的严苛工业需求。官方称，该 SSD 可承受的温度范围为 -40° C至85° C，极高温和低温下都能正常工作，可适应常年温度处于零下 40 度的西伯利亚地区。

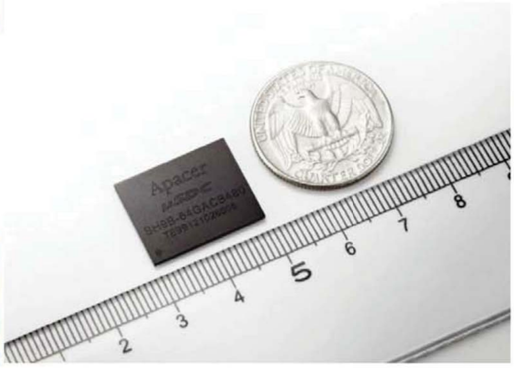
所以“μSDC-M Plus”固态硬盘并非用于传统的 PC 或者其他需要 NAND 闪存的移动设备，而是专攻飞行器或汽车领域，甚至还包括国防监控、环境观测、航空运输与通讯传输等需求高稳定性和安全性的商用领域。

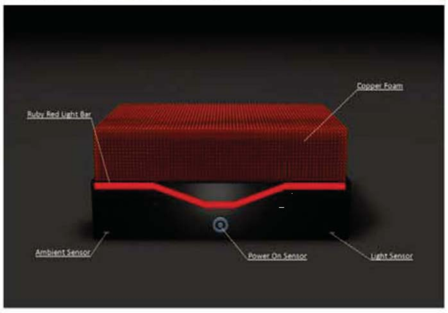
宇瞻表示，这枚体积小、重量轻、超纤薄、高传输率、耐极温、抗震、防冲击的固态硬盘，将从即日起向客户提供样品测试。至于具体上市时间依旧未知，也不清楚未来是否会运用到普通消费级领域。


不管实际如何，视觉效果有些奇特



叫SSD“芯片”更合适





头顶“泡面”的超散热电脑

德国一家公司 Silent Power 推出了号称“全被动降温”的 PC 机箱，如图所示，机箱上的那团“泡面”实际上是泡沫金属，散热用的。厂商宣称在正常使用的情况下，Silent Power PC 的内部温度绝对不会超过 50 度。由于没有内置风扇，静音是理所当然的。

Silent Power PC 预装 Windows 8.1 系统，内置英特尔四核 i7-4785T 处理器和 Nvidia GTX 760 显卡，内存为 8\16GB。尽管散热如此逆天，但其配置却算不上强大，不过应付主流游戏肯定是没问题的。标准版售价 699 欧元，拥有 8GB 内存和 500GB HDD 硬盘；中档版售价 769 欧元，内存提升为 16GB；旗舰版售价高达 1159 欧元，不仅内存为 16GB 还有 1TB SSD 硬盘。

微软公布光晕限量版鼠标

微软不久前公布了旗下的鼠标新产品——基于无线行动鼠 3500 的“光晕限量版：士官长”。它的基本设计及性能也和前者没有太大区别。即使如此，当粉丝们看到鼠标背上印有的高清晰度士官长全身像时，一定还是会按捺不住的吧。



粉丝们掏腰包吧，赶紧的



无线行动鼠 3500 虽然不是酷炫的电竞鼠标，在性能上也没有太多亮点，不过它的续航时间却非常值得一提，长达数个月的电池使用时间绝对能讨不爱动手的懒汉喜欢。这款限量版鼠标售价 29.95 美元，从今年十月开始发售，只支持 Windows7、8 以及 8.1 系统。

想要躺着玩就用模块化键盘

能舒舒服服地使用电脑是每个人梦寐以求的，正襟危坐不行，可以躺在沙发上玩。不过躺着还能愉快的玩耍吗？如果有冰豹的 Sova 键盘就可以。这是一块“模块化”键盘，掌托、鼠标垫都是可拆卸的，意味着我们可以使用的用途又广了许多。

除了新颖的创意之外，Sova 整体为拉丝铝材质，拥有游戏级背光机械键盘。为了追求舒适，掌托部分用料精致。另外，键盘上还附带了两个 USB 接口，用户可以随意增加外设。Sova 在今年的 E3 展上短暂亮相之后，受到了玩家们的高度关注，不过它的开发实际上还没有完成，冰豹仍需要进行设计上的完善，玩家们也可以在其博客上提出意见和建议。



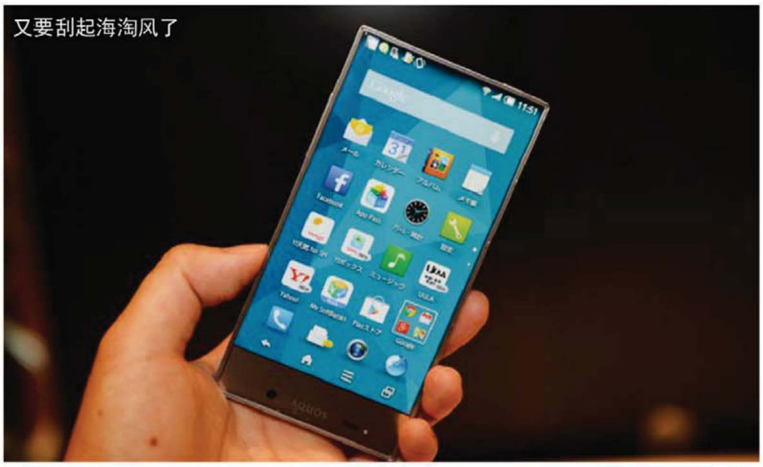
键盘可是机械的哦

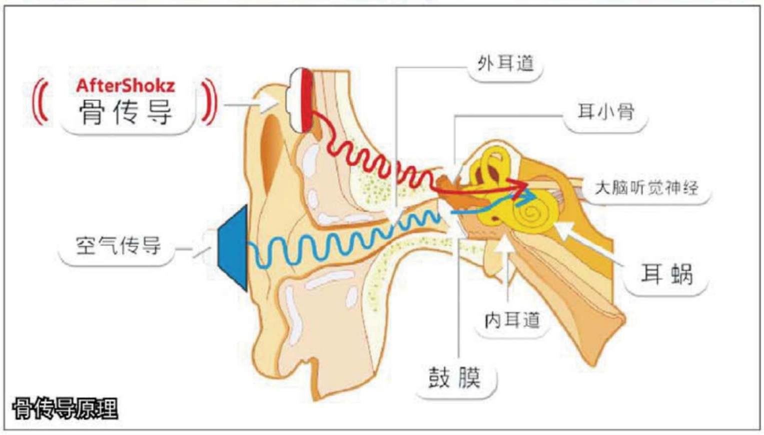


你们听说过骨传导吗

近日，夏普推出的手机 Aquos Crystal 逆天到几乎无边框，刷新了最窄边框手机记录，更让人惊叹的是没有听筒位置，所以很多人会问：那拨打电话的时候怎么办呢？其实 Aquos Crystal 手机采用了骨传导技术，通过屏幕震动颅骨拾取声音，尤其在嘈杂环境下，比起普通手机，音质提升更加明显。小编知道你们没看懂，你现在只需要用双手捂住耳朵，然后自言自语，有没有发现无论多轻的声音自己都听得到；再比如吃饼干的时候，我们能听到饼干碎裂的声音，那是因为，振动通过我们的牙齿和头骨传递到我们的内耳，大概就是这么个原理。

手机的正面有着太多的吸引力，使得它看起来与其他手机完全不同。如果你不需要一款超级智能旗舰手机，只注重手机外形的设计或者想体验下什么是未来的科幻手机，那么这款夏普 AQUOS Crystal 就是你的菜。


又要刮起海淘风了



骨传导原理

只说给你听——哆啦 A 梦的望远扩音器

哆啦 A 梦的百宝袋中有一个神奇的大喇叭叫“望远扩音器”，可以把声音扩散给茫茫人海中的指定对象。而现在日本的富士施乐公司开发了一个属于 21 世纪的“望远扩音器”，名为 Telephoto MegaFon，利用 3D 打印技术制作机身，不知道是不是像《哆啦 A 梦》中的那样神奇呢？

目前 MegaFon 仍是设计原型，关于内部的设计、怎么解决不同介质的声音传播、怎么定向声音等问题，富士施乐暂时也没有透露。但是从团队公布的视频中看，这个望远扩音器是能达到预期目标的，MegaFon 成功地把声音传播到相隔 30-50 米的目标人物耳中，而目标人物两三米旁的人却无反应。




大家可以搜索视频看看哦


梦想成真啦

1977 年产惠普智能手表 HP-01 现身

时下 Android Wear 和传闻中的 iWatch 正是最受瞩目的可穿戴设备。其实早在几十年前，惠普就已经开始试水可穿戴设备，并推出了世界首款计算器手表 HP-01。

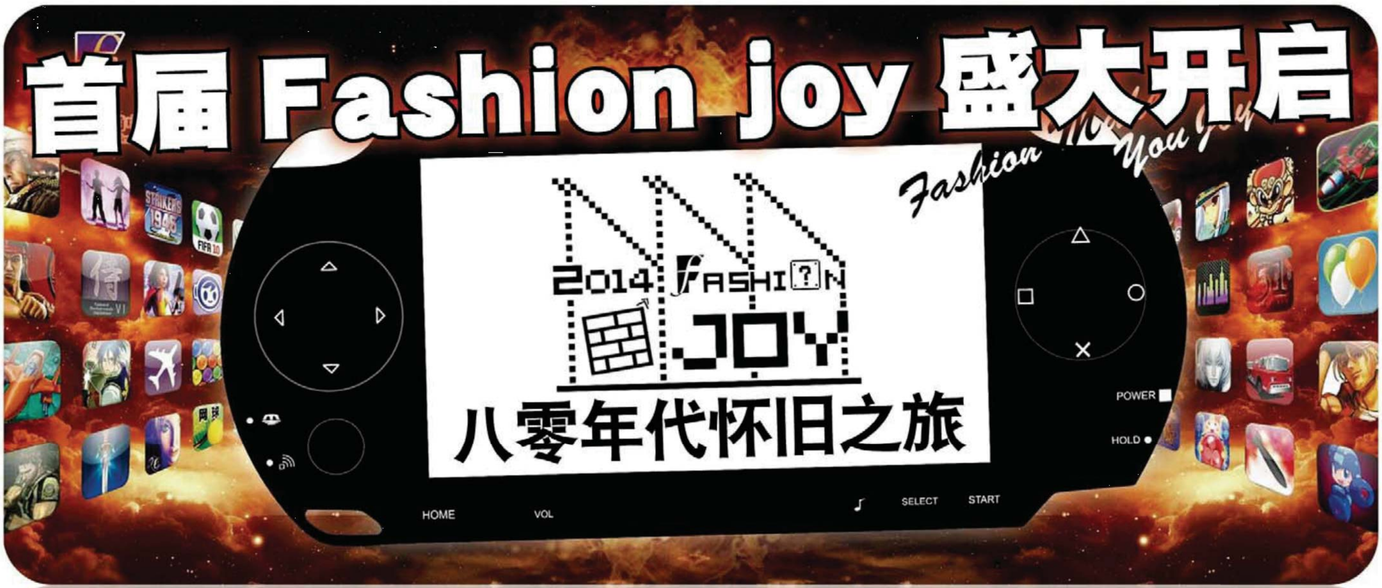
最令人惊讶的是，智能手表在屏幕下方整合了28个小按键，堪称工程学的壮举，不过因为此按键用手指难以操作，所以惠普还特别提供了小按键笔辅助操作。遗憾的是，由于当年的市场和消费者都还未准备好接受此类产品，HP-01 在商业上并没有获得多大的成功。

而在今天，这款设备俨然成了一件收藏品，特别是对于一款未曾发售的型号来说。最近 eBay 的一位卖家上架了一款铬金属材质的 HP-01 原型机，由于这种材质从未被应用于量产型号当中，自然，这款原型机的价格也让人咋舌，高达 1.45 万美元（约 8.9 万元）。


在那个年代惠普也是蛮拼的



首届 Fashion joy 盛大开启



9月13日首届上海国际时尚中心 Fashion joy 游戏动漫娱乐活动在上海国际时尚中心盛大开启，这是一场为动漫游戏爱好者量身打造的精美活动。在活动现场，一座高8米，款1米的巨型“黑猫警长”充气玩偶让不少人留足观看。原来9月13日还是黑猫警长的30岁生日。当日由动漫迷联合上海美影厂和《黑猫警长2》官方联合举办了一场“黑猫警长30岁庆生会”，为伴随我们童年成长的黑猫警长庆生，特此官方还准备了直径为1米的巨型蛋糕，分发给在场的每一位粉丝。很多人感叹到，不知不觉黑猫警长已经伴随了我们30年，也勾起了人们儿时的回忆。



怀旧经典——黑猫警长

《黑猫警长》是1984年电视台开播的系列动画片。这是一部由上海美术电影制片厂出品的八零年代回忆之作。在该动画片中，机智、勇敢、帅气的黑猫警长为我们留下了深刻的印象，它率领警卫侦破了一个又一个危害森林安全的案件，令森林中的各种动物得以过上安枕无忧的日子。在上海国际时尚中心现场，有不少八零年代的小夫妻带着自己的孩子来给黑猫警长庆生。虽然活动当日下起着毛毛细雨，可是到场的粉丝依旧热情不减。主办方还准备了直径一米的巨型蛋糕分发给在场的观众。值得高兴的是，得到可靠消息，电影《黑猫警长2》和同名手游也即将上市，在空闲之余不如去电影院回味一下这部经典动画改编的电影，应该非常有意思，小编也是非常的期待。喜欢游戏的朋友也不要着急，要是有更多黑猫警长游戏的的内容，杂志在以后的期刊也会陆续报道给大家。





Fashion Joy 开幕式

9月13日上午10点，我们迎来了上海国际时尚中心Fashion joy的开幕式，在开幕式中由小葱网的张总，陈总监和上海国际中心东道主分别为此次开幕式致辞。他们表示时尚中心自成立以来与各界机缘广泛合作，已连续两年举办夏季国际音乐节等各项活动，集合了时尚动漫游戏科技与生活的多项元素，让所有光临本次活动的动漫游戏爱好者及顾客朋友吃好玩好，充分感受时尚

生活所带来的魅力。在开幕式结束后，我们还迎来了放飞气球活动，随着五颜六色的气球飞扬在空中，我们的Fashion joy也顺利的拉开了帷幕。











活动现场 -COSPLAY

在活动当日还有很多Show Girl 和Coser 来到现场助阵，现场气氛十分火爆。此外无论你喜欢的是排球少年还是篮球少年，无论你想骑自行车还是开赛车，亚洲时尚中心举办FJ 夏日体育动漫祭只要你COS 的是体育主题作品的角色，就可以现场上台比拼参赛者在报名阶段提交自己要COS 的角色和打算重现的经典场景，由现场嘉宾进行评选获胜者可以获得非常实惠的购物券和奖品。











多组卡通形象齐亮相

此次活动文书电影制片厂提供26 组形象不一的动画造型一比一人偶也同时落户上海时尚中心，有经典的葫芦娃兄弟，有机智的阿凡提，还有孙悟空三大白骨的经典形象等等。一路上有不少游客纷纷拿起相机与自己喜欢的经典卡通人物照相，让我们一起跟随镜头，回忆童年吧。







《英雄联盟》三周年盛典
超震撼现场万人粉丝沸腾

S4 总决赛中国队三强出炉

9 月 6 日 13：:00 在上海的梅赛德斯中心，我们迎来了《英雄联盟》三周年盛典的开幕式，场馆恢弘壮丽，开场就由 VGL 电玩交响音乐团为观众带来了精彩激昂的摇滚交响乐表演。VGL 是在全球都广受欢迎的一支交响乐团，首场公演于 2005 年 7 月 6 日在美国洛杉矶的好莱坞（Hollywood Bowl）露天剧场举行，演出票一售而空。英雄联盟能够请到 VGL 助阵无疑是锦上添花，VGL 的表演也不负所望，带动了现场的气氛。盛典首日，联赛四强一一亮相，最终能够获得资格代表中国参加总决赛的三支队伍也将逐一揭晓。


SH 皇族



2014 赛季总决赛


OMG

在比赛当中，曾获得过 LPL2013 春季赛冠军的实力强队 OMG 率先以 2：0 将本年度春季赛亚军 IG 斩落马下；另一边 S3 亚军队伍 SH 皇族则以同样的比分将黑马战队 LGD 打入败者组。值得一提的是，OMG 与 SH 皇族强大的实力与稳健的表现值得称赞，而 LGD 在大赛之上能够放下包袱，利用精心设计的战术放手一搏的心态同样值得鼓励。在他们的坚持下，败者组首轮他们力克 IG 晋级败者组决赛，IG 也成为了选拔赛上首支无缘晋级资格的队伍，但他们在赛前“总决赛上中国队，同进退”的口号依旧激励着其他队伍继续前进。

选拔赛将逐渐进入白热化阶段，首先将有 OMG 与 SH 皇族展开胜者组冠军的争夺战，胜利队伍直接获得总决赛参赛资格；而败者将与 LGD 展开败者组决赛的背水之战，败者组冠军将获得最后一张通往总决赛的门票。最后一场，胜者组冠军将挑战本年度 LPL 两季季后赛冠军队伍 EDG，他们将要争夺的是总决赛种子队资格。在去年此时，二周年庆典现场，当时的皇族正是在不被看好的情况下，掀翻热门队伍 OMG 抢下种子席位，并最终连克强敌杀入决赛。转回今天，胜者组决赛皇族再遇 OMG，不知胜算几何。要知道，在十天前的 LPL 夏季季后赛当中，两队亮度碰面，在两个 BO5 当中打满 10 局才决出上下。此番胜者，还要再面对中国最顶级的队伍 EDG，中国队伍间的年度巅峰之战即将上演。


EDG


OMG 中单选手 COOL 在比赛现场

《英雄联盟》2014 赛季全球总决赛将于 9 月 18 日在台北拉开战幕，18 日至 21 日，25 日至 28 日，来自全球各个赛区的 16 支顶级队伍将在台北与新加坡展开小组赛阶段的较量；从 10 月 3 日开始至 10 月 6 日，8 强战将移师韩国釜山进行，而首尔上演体育场则将静候半决赛与决赛队伍的到来，10 月 19 日，年度最强之师将最终决出。S2 中国队最好成绩 8 强，S3 皇族将这一成绩刷新至亚军，2014 赛季，冠军将是三支中国队伍的终极目标。

除了电竞盛宴之外，三周年盛典上还有炫酷 Cosplay 上演以及全新游戏内容发布，在总决赛参赛队最终决出之后，举办方还为三支队伍举办了隆重的出征仪式。让我们期待中国三强在总决赛上的优异表现。英雄，去超越！

HI 德玛西亚品牌发布

在盛典现场还有明星选手、人气解说与观众进行了零距离互动，LOL 三周年庆心愿抽奖也为现场的幸运召唤师带来了意外惊喜。此外，腾讯游戏资深品牌经理金亦波先生在 LOL 三周年现场发布了《英雄联盟》全新品牌“Hi 德玛西亚”，招行《英雄联盟》真金卡同时在庆典现场正式发布，给玩家与观众们带来了更多现实层面的生活娱乐互动。


三周年现场盛况


赛季总决赛冠军奖杯召唤师之杯


三周年庆典现场


庆典开场激情表演


三周年庆典主舞台

值此 LOL 三周年庆典活动之际，金亦波先生在庆典现场发布的《英雄联盟》全新品牌“Hi 德玛西亚”体现了腾讯游戏对《英雄联盟》品牌建设的高度关注。“猛男波比”与现场的召唤师们共同分享了一个个发生在自己身边的“德玛西亚”故事，并一同回顾了从 WE 登顶 IPL5 到 S3 皇族去居亚军，再到一个个发生在召唤师身上的精彩故事。在游戏当中，“德玛西亚”可能只是一座城邦、一个与之相关的英雄甚至单指一个英雄的技能，但是对于召唤师来说，这更像是一句战吼，一句奋起直击的号令，其背后，代表着超越自我，合作取胜、坚持不懈的人生信条。“德玛西亚”已经突破游戏界限，成为青年群体间的标志性话语，而其所蕴含的积极意义也是“德玛西亚”能够被大众所认知的原因，更是全社会都在倡导的正能量。

在过去的一年里，玩家们与《英雄联盟》共同成长，他们见证了一个游戏从稚嫩走向成熟，从单一转向多元化。2013 年 10 月 20 日，由 LOL 职业选手、明星嘉宾、知名解说、玩家粉丝等上百人组成的“英雄联盟方阵”参与到北京国际马拉松赛，在 LOL“超越大使”陈一冰带领下成为了北马赛场上一道独特的风景。这标志着 LOL 与传统体育的首次结合，代表了 LOL 成为了一种强大影响力的娱乐文化。此外，据拳头公司于 2014 年 1 月份公布的数据显示 LOL 全球最高同时在线已突破 750 万，全球日活跃高达 2700 万，全球月活跃已达 6700 万。这样的数据意味着 LOL 是一个已具备全球影响力的量级产品。过去一年里，LOL 已悄然成为互联网时代各个人群的娱乐生活方式之一。正基于此，腾讯游戏也正式宣布启动面向年轻新生代群体的“高校朝阳计划”。在此期间，《英雄联盟》携手品牌超越大使、世界奥运冠军陈一冰进行了主题为“超越之路”的高校公益宣讲并联合腾讯游戏爱心联盟公益组织通过竞技游戏倡导和提供青年人积极向上的文化和态度。


草莓、微笑接受主持人朱桢采访


获得全英雄全皮肤大奖的美女玩家

首席运营官：陈礼标

YOUZU.COM 游族网络

游戏 IP 见解独到，+U 计划蓄势待发



问 现在网络上，“手游即将称霸市场”的说法越来越多，陈总对此有什么看法，游族会改变页游的版图计划转而全力发展手游产品吗

答 其实我是觉得任何一次游戏形态的变化，都促进了整个游戏市场的变大，从几年前社交游戏的出现，让中国的整个游戏人口从几千万发展到小几个亿，然后页游这一波又把小几个亿发展到四五个亿，到了手游这一波会把整个游戏市场拉到七八个亿这样子，每次游戏的介质和游戏形态的变化都会促进整个产业市场的变大。当初页游出来的时候很多人说端游不行了，现在手游出来了很多人说这个页游不行了，但是上半年这个统计报告不知道大家有没有看到，页游的占有比例还是相当大的。

两个问题，一个是我们在页游版块已经取得了一个非常好的成绩，我们一定还是会继续强化这种投入和资源的配置，还有就是公司上市以后，对资源的获取和掌握变大了，对于手游这块我们一定也是竭尽全力去抓住这个机遇，把它做大做好。之前也有人问我，我们公司手游和页游的这个情况，其实我觉得表述应该是这样的：不是降低页游的投入或份额，更好的表述是页游的绝对值本身还会是往上涨的形态，而手游这一块又兴起了很大一片业务，所以看起来是页游的份额变小了，其实是手游的规模变大了。

问 给我们介绍下游族网络的定位吧

答 定位从几个方面来看吧，或者说很多时候我们是用战略来表述我们的定位，过去五年以及更早的时间我们大多是在做网页游戏，手机游戏应该是从前年开始，我们从去年推出了几款算是比较成功的产品。过去我们定位更多的是研发和运营都由自己做，给用户的感觉就是，这个公司既做开发，也做发行，从今年开始，我们提出了几个方面的战略，一个是，除了我们自己方面的研发和运营以外，我们还会拿更多外面的产品，拉进我们的体系做一个发行，这就是年初我们提出的 +U 计划。

（那你这个发行的是页游？）页游手游都有。

（端游呢？）端游短时间没有，还是以页游、手游为主。

（是国内产品为主还是国外产品为主？）全球，全球的产品。

过去我们提到比较多的研运一体，发展到了现在对许多外面的产品做发行，这是一个变化。第二就是，我们海外业务跟以前不一样，在去年以前，我们对海外产品更多的是以代理为主。从区域来看，更多的是在亚洲或者说东南亚一带进行，因为在前年以前，我们的产品线上更多的是一些偏中国传统文化、武侠类的、战争类的产品，偏中国化的在亚洲或者东南亚地区比较好做。然后在前年，我们开始对海外业务进行一个布局，从研发这个源头上，在立项初期就设定一个定位于全球的产品布局。去年来看，也取得了一个比较好的成绩，我们的《女神联盟》在全球包括中国大陆，包括其他地区都有一个非常好的成绩，取得了一个相当不错的收益。第三，今年还提出了另外一个基于我们大 IP 的战略，就是希望基于一个 IP，在游戏、在影视、文学、动漫这几个环节上，多做一些能够提高这个 IP 的发展。

问 游族接下来会给玩家们带来什么样的产品，以及在下半年乃至明年的发展规划可以给我们透露一下吗

答 从整个产品布局来说，下半年我们会有页游、手游两个线，都会有些产品上线。一个是页游，我们 +U 计划第一款产品叫《神权》，这是一款奇幻魔幻题材的产品，然后在战斗的策略上做了非常多的创新，在九月初会跟大家见面，紧接其后的是《大皇帝》，它是我们一个非常优秀的团队制作的，这个团队是一直坚持在做 SLG 产品，从最早的《三十六计》，《大将军》到现在的《大皇帝》。

从手游角度来说，《女神联盟》之前也提过，我们的战略从游戏的制作发展到针对一个大 IP 在游戏等全产业链进行布局，《女神联盟》这个 IP 其实影响相当不错，在全国已经超过 1 亿的活跃用户。我们基于这个 IP，把它的一些好的设定、人物、剧情勾勒出来，做了一个新的手游产品，是一个完全新的、不一样的产品。手游之后还有一款三国类的卡牌手游，这个卡牌手游无论在剧情上还是玩法上都做了相当程度的创新。

（具体什么样的创新？）这个说起来很复杂，反正玩起来很爽。三国类的游戏在国内已经被很多公司都做过，有两种做法，一种是很正统的，刘关张，曹操这样子阵营的划分。另一种就是类似于“娘化”的做法，相当于一个平移的方法，我们更多的是从一个“少女”的角度，讲述这样一帮特征明显的人他们在少年时期会有什么样的人生经历，就这样一个角度对剧情做了设定。在卡牌方面的获取以及使用方面做了非常精彩的创新，具体还是请大家亲自到游戏里体验。

问 给大家讲讲游族的 +U 计划吧

答 这是我们在年初推出来的，希望能够对游戏行业内的一些团队、人才、产品等等进行一个代理，对于这种偏前期的 CP 团队做一个投资安排，+U 计划总计是 20 亿的人民币投入。

（那现在有好的团队加入吗）有，当然有，都半年时间了还没有不挂了嘛（笑）。之前提到的《神权》，这款产品是我们 +U 计划推出的第一款产品。手游方面也会有几款产品，之前没提到，因为这款产品名字可能会改，大致也会在今年年底为大家上线。





专访火星时空游戏制作人 余鹏飞

能让用户满意，才是最正确的游戏风格和题材！



关于火星时空：全称为北京火星时空网络科技有限公司，成立于2009年底。火星时空是一家集自主研发、运营于一体的移动终端互联网游戏公司。 火星时空的核心团队自2009年以来一直专注于对外输出国内优秀的游戏产品，并于2012年收购多个国内优秀的游戏研发团队，全面进军手机游戏和客户端游戏领域，致力于打造全球一流的游戏研发和发行平台。5年来，火星时空已累计向海外输出近百款国产的优秀游戏，发行地区包括欧洲、北美、南美、东南亚、中东等地区，在互联网领域中通过扎实的执行力逐步发展壮大，不断地为全球玩家提供超出预期的高品质游戏产品。目前火星时空已成为国内集研发和发行业务的一线游戏公司之一。

问 余总您好，先为大家做个简单的自我介绍吧。

答 各位好，我是“火星时空”的游戏制作人余鹏飞，负责目前公司正主力推广的手游《啪啪枪神》项目，很高兴接受媒体的采访。

问 目前公司主推的手游《啪啪枪神》正火热上线，听起来很萌的名字啊，能否介绍一下这款游戏？

答 近期将发表《啪啪枪神》是我们从韩国引进并联合开发的独特射击休闲类手游，目前在港澳台地区已经上线。游戏签约台湾地区人气偶像团体Twinko（婷扣）代言并取得巨大成功。除了有趣的射击模式外，《啪啪枪神》还结合了社交元素，支持双人同时游戏，即时对战，游戏内元素多样化，让人不会感觉到厌倦，闲来无事来一发，这就是手游最大的优势。

问 火星时空之后会一直专注这种萌系可爱风格的游戏吗？还是会拓展到其他风格和题材？

答 暂时是这样，萌系路线是大多数玩家比较青睐的游戏，且又能让用户获得轻松快乐的体验。但是我们也会考虑让更多的用户喜欢上我们公司推出的游戏，所以萌系风格并不是唯一的选择，能让用户满意，才是最正确的游戏风格和题材。



问 《啪啪枪神》主要玩法是什么？有什么特色系统？游戏的最大亮点是什么呢？

答 前面说过《啪啪枪神》是款休闲射击游戏，但游戏玩法与大多数射击游戏不同，结合了社交元素是我们产品的一大特色，能与好友一同作战，闲着的时候能和好友对战比比枪法。《啪啪枪神》当中的游戏元素非常多样化，游戏中的动物，它们拥有可爱的形象，并配合它们在大自然中的生活的习性制作逻辑，将它们活灵活现的表现出来。并且，在闯关过程中你还能邀请朋友协助作战，不再是纯粹的人机模式了，更多的发挥了人人模式，大家一起玩才好玩嘛。而游戏的最大亮点我想就要数1V1即时对战模式了，支持双人同时在线游戏，更能与社交圈好友一同对战，闲着的时候拉个三五好友来对战比比枪法，看看谁的反应最快，手法最娴熟。

问 《啪啪枪神》作为一款FPS射击手游，在竞技方面方式大概会是一个怎样的形式？

答 确实，移动电竞目前是一个热门的话题，《啪啪枪神》这款游戏在这一领域走得算比较前列的。游戏在竞技上的最大依托还是它的双人即时对战系统，这在现在大多数手游上还是比较少见的。同时，我们也为玩家营造了一个相对比较平衡的对战环境。在这个对战模式下，很多装备、道具都无法使用，玩家更多的要依靠自己的操作和技术来获取胜利。这样用户就更愿意为了自己的天梯排行榜而努力对战咯！

问 目前《啪啪枪神》研发进度如何？接下来的计划是什么？

答 不出意外的话，游戏的苹果IOS版将会在国庆之前与大家见面，安卓版的上线时间未定，会根据游戏数据情况再决定如何做安卓推广。我们对于产品坚持免费游戏模式，并且以用户为主，游戏为辅，用户至上的理念运营，之后会根据用户反馈的意见，更新优化产品。

问 能介绍一下现在火星时空的其他产品吗？除了《啪啪枪神》之外，还有哪些优秀游戏值得向玩家推荐呢？是自主研发还是代理发行的国外优秀产品？

答 在《啪啪枪神》之后，我们还会紧接着推出一款值得一玩的休闲游戏，它的玩法非常新颖，在推出后绝对会让大家眼前一亮，名字暂时保密哦……其实，我们公司的产品线非常丰富，有国外的一些大型IP及优秀大作，目前正在进行本土化相关工作。而且我们研发团队人员配备充足，集合了游戏业内精英，更有充分的技术积累，目前也正在自主研发一款卡牌游戏，游戏名暂定为《盟国传》，针对喜欢策略游戏的用户制作，并拥有创新及独特玩法，敬请期待。



问 那么，可以介绍一下公司未来的研发方向吗？

答 火星时空承载着我们团队所有人的梦想，因此我们会稳扎稳打。用心做好的游戏，真正的给用户创造快乐，让用户打心底喜欢玩，这就是我们的研发方向。

问 感谢余总接受我们的采访，能不能向我们的玩家们说几句话呢？

答 各位热爱游戏的小伙伴们，你们好！我是FPS游戏的忠实粉丝，最喜欢玩CS、使命召唤、战地等这些射击游戏。我在公司《啪啪枪神》内部排行榜里也长期排名第一，早已经厌倦了虐菜的感觉，等到游戏正式发布，欢迎你们中的高手来游戏里挑战我哦！



千惠：召集五个卧底能召唤神龙嘛！

这段时间某千被朋友安利得一直在追一部TVB剧《使徒行者》，真心是很久没有这么追TVB了。一开始是冲着林峰在TVB最后一部作品的噱头去看的，没想到根本停不下来！一天就把十几集给看完了，也是蛮拼的。猜了老半天谁是卧底，结果朋友圈和微博被各种剧透得一脸（小伙伴们还能好好的玩耍吗）。到现在的情节还是各种跌宕起伏的，希望不要烂尾！



陪着女儿一起重读小学的大肥羊

转眼两个月的暑假已经远去，迎来新一年的开学季，对于我们这些做父母的人来说，又将投入忙碌的陪读生涯。默写、朗读、预习，抄写，做试卷，每天和孩子一起面对着日益繁重的回家作业，不弄到晚上九点半你还别想休息。电脑？开学以后就没再开过。电视？只能早上起来看个早新闻。娱乐？那是一种奢望。这种陪读的日子，或许要陪伴我好多年，感觉比自己读书的那个年代还要辛苦。看着只是读二年级的女儿，只能叹息中国的教育制度，你啥时候能再减减负，再减减负！！！



阿庆：猩猩首领，男神降临！



看完了《猩球崛起2》，感受颇多。凯撒在冗长的觉醒过程中，对人类的情感无疑是复杂的，影片不厌其烦地突出他对人类文化的执着，比如重要场合使用人类语言和族人交流；比如和手下败将握手言和；一夫一妻制的家庭组成；驯服其他动物；像人类一样直立行走。凯撒也一直认为猿类可以凭借自身体能的优势成为比人类更优秀的物种。

人猿大战已经拉开序幕，而一直作为次等生命的猿类也将迎来时代的曙光。光与暗不仅是历史舞台上的角色对调，更是自然的选择和认可。凯撒必将完成他从理想到现实的蜕变，一个秩序崩塌，文明出走的世界是人类的末日，但将是猿类的黎明！

公羊：毕竟在现场，转播不能比

公羊这个月去了LOL三周年庆典，上头高水平的比赛啥啥的我就不评论了（看不懂就直说），现场的交响乐开幕式以及cos演出真的是超赞，以往在屏幕前看的或许也能沉醉其中，但是不到现场完全体会不到那种震撼感，那种直灌内心的惊艳。可以说，即便在没有任何背景知识的基础上，享受完交响乐开幕式，发生热泪盈眶这种现象也是毫不夸张的。那种震撼感压抑在心中，如鲠在喉这个词来形容再准确不过了，在现场恨不得嘶声吼出来。第二天的COS演出，配合以包括笑笑在内的几位退役职业选手的演出，将观众的情感撩拨到最高潮，要么泪下，要么涕下（喂喂，夸张了啊）。要本羊简洁评价这两场表演的话……赞！



爱睡爱撸的吃货小玮

初次见面，我是新来的实习小编小玮。终于来到喜爱已久的“电攻大家庭”，真是百感交集，那么先来一段自我介绍吧。我是一名刚出校园的毕业生，很高兴能有机会来编辑部实习。说到目前最喜欢玩的游戏，那一定是英雄联盟啦（秉承着做人要低调的原则，段位不便透露，大家请看头像）。除了玩，小编还喜欢吃（没错，我就是传说中的吃货），平时约上几个同学大吃一顿，瞬间幸福感满分！除了吃，小编还喜欢睡，正所谓睡饱了才有精神做事！言归正题，希望在以后的日子里能为热爱游戏的玩家们带来更多的正能量，也请各位读者多多关照！你们的鼓励是我最大的动力！





小 i：转角遇见~~爱~~ PVZ

国庆长假对一些诸如小 i 这样明智的人来说，真是个纠结的假期，因为……

去旅游？NO！才不要成为人山人海中的一员呢，确定不是去看人墙的吗？犹记得某年国庆，i 酱就曾迷失在万里长城的人堆中……

去逛街？NO！商场里的折扣柜台前依旧是人满为患，i 酱只怪自己手短，抢不过大妈军团，还要时刻警惕随身装备被小贼们顺手牵羊……

宅家里充电？似乎是个不错的选择。不过难得的假期全用来和古人神交似乎也有点浪费……

那就先在家门口转转吧。阿勒？为啥门口的道路也全被堵了？啊！那些奇怪的帐篷是什么？详情请见下图：



家门口的《PVZ2》互动体验馆巡展

魔都的各种体验馆并不罕见，前不久在环球港举办的 HELLO KITTY 巡展就人气爆棚。于是乎，i 酱当然也毫不犹豫地混在人群中冲进了帐篷。

以下是电攻特约记者小 i 发回来的现场图片，帐篷内气氛大家感受一下：


▲ 无聊到聚众扯淡的检票员


▲ 孤独的迎宾戴夫

没错！尽管看热闹的多，真正进馆的却寥寥！感谢高达 60-70 的门票以及双人近两百的联票，帐篷内人气最旺盛的地方莫过于售票大厅里的合照布景区了！大家纷纷在此留下了“到此一游”的例行合影照。就是下图的这个地方：


猜猜 i 酱选择了哪个僵尸雕塑合影？

所以，像小 i 这样明智的屌丝们最终止步于了售票大厅，PVZ2 的内涵注定体验不到了。但……如果你也闲得 DAN 疼，不妨进去感受一下？

上月精彩活动获奖名单揭晓

南京市	陈辰	139XXXX9729
上海市	尚庆	158XXXX4849
温州市	刘浩东	170XXXX9662
六盘水市	张莉	139XXXX1123
沈阳市	梁亮亮	138XXXX8856
济宁市	陈笑笑	159XXXX2626
拉萨市	钱珈霖	187XXXX9818
杭州市	阮诗元	153XXXX9258
深圳市	仇锦璇	131XXXX2228
长沙市	曹晓	138XXXX0118

上期杂志中我们推出了《混沌之理》主题的猥琐齐腿公仔（能不能别用这词儿）抽奖拿礼品活动，反响热烈，参与人数非常可观，只可惜公仔只有 10 个，无法给与每个人。但是！这个月我们又给大家带来了福利——盛大游戏“混沌之理”项目组送出的混沌之理精美 T 恤衫！只要你参与活动，就有机会获奖！

活动一：关注电脑乐园游戏攻略微信公众号，微信中领取激活码的用户，在得到电攻独家大礼包的同时，还有机会获得《混沌之理》精美 T 恤衫一件。

活动二：PCGG 公会——游戏目前还没开放公会系统，但后期肯定会有，加入我们 PCGG 的大家庭吧，名字前加上 PCGG 的前缀即可，例如：PCGG 大肥羊；我们会定期举办 PCGG 的公会活动，不定时送出 PCGG 独家的活动大礼包，各种实物奖品，游戏周边等等，还犹豫什么，赶快加入我们 PCGG 的大家庭。

礼包内容：钻石 888，88888 金币，价值 100 元。礼包数量：100 个



S 级尺码 T 恤，除了穿还可以挂墙收藏哦


电攻独家野模——阿庆先生

美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



饶承炜

我想问下杂志出版日期是什么时候？



大家好，我是新来的实习编辑小玮，一直有人问杂志什么时候出版，什么时候能买到，这里统一回复：每月初会在各大书报亭上架。也可以上我们的淘宝店预订，地址是 shop33860899.taobao.com，能够预定全年杂志。另外在 IOS 系统上也能免费收看我们的电子版杂志哦！么么哒！



96℃咖啡

能给我推荐一台 7 千到 8 千之间的组装电脑吗？目前一些大型单机游戏开起来无压力的就行。



CPU：英特尔 I7-4790　　2109
显卡：影驰 GTX780 名人堂　1799
内存：8GB，品牌随意　　500
主板：技嘉 B85N-P-WIFI　　729
硬盘：西部数据 1TB　　379
固态：闪迪 128G　　500
电源选 600 瓦，机箱与散热器选择自己喜欢的就行，不算显示器，这套配置不超 8000。



闹够了就去吃药

上了大学想买台游戏本放寝室玩游戏或看电影，有没有 6500 元左右的推荐，想最好是 1080P 的屏幕，谢谢啦！



推荐雷神 G150SG，15.6 英寸 1080P 屏幕，配置为 CPU i7-4710MQ、8G 内存、1TB 银盘、GTX850M 显卡，这配置可以说无可挑剔了，850M 玩《最终幻想 14》这样的游戏全程保持在 50fps 左右，更别说其他网游了，单机上可能像《显卡危机》、《看门狗》之类的只能跑跑中特效外，其他基本都能完爆。忘了说了，G150SG 在 X 东售价为 6499 元，差不多正好符合你的要求。



高仁英

喜欢 3D 网游，手里有 9000 元，希望小编能推荐一款配置够硬的游戏本！



推荐微星 GE60 2PF-460XCN，15.6 寸 FHD 分辨率，配置为 i7-4810MQ、8G 内存、1T+128SSD、GTX 860M 显卡，价格为 8700 元。NVIDIA 最新 8 系显卡的构架，在保证性能的同时，还最大限度的降低了功耗，被称为图形芯片史上最高能效的构架，相比上一代 GTX 760M 提升 40%，绝对满足你的 3D 网游需求。



Haruya

能不能多介绍一些安卓的游戏，这期大部分都是苹果的……



由于安卓的游戏普遍质量不高，而且安卓有的游戏基本苹果都有，甚至还是苹果独占，所以推荐的 IOS 平台游戏比较多。以后我们会注意比例，挖掘更多的优质安卓游戏给广大读者！



Teipei 的 ghetto

苹果上有没有自由度比较高的游戏，像侠盗一样的，4s 能带的起来。



4s 能带起来的大作已经不多了，可以去试一下《生化奇兵》，与其原作一样，都是具有强烈个性风格的游戏作品，首先原作中的种种精髓设计都得到完善保留。还有《行尸走肉》，人气美剧改编的恐怖生存游戏。可能自由度上不高，但绝对一试啊！



白名旭

请问 9 月《万智牌》手机版的中文版小编在哪里下载到的？



IOS 版《万智牌 旅法师对决》本身就支持中文，游戏免费，内容收费。



卡哇伊喵爷

我刚买了 PS4 主机，请问小编们《命运》这款游戏值不值得入手？



《命运》由前《光晕》系列开发者 Bungie 打造的在线射击游戏，首日销售额便突破了 5 亿美金，单单在英国的销量就突破了百万大关。毋庸置疑这款游戏的出色表现，对于 PS4 来说，同样也是一针强力剂。小编的建议就是非常值得入手，用不着犹豫。



加些冰块

小编能不能推荐一款 2000 多元的双卡双待的安卓机，配置不用太旗舰，不超 3000 元，谢谢啦！

这个价位的选择还是非常多的，比如 HTC ONE 时尚版，比较稀少的蓝色非常好看，配置也是今年旗舰机 M8 一样，不过材质是塑料的，价格在 2600 元左右。华为的荣耀 6 也非常不错，价格为 1999 元。还有一款 2K 屏的 IUNI U3，不过目前连预约购买都还没开始，你可以关注一下哦，价格是 2000 元。





Adol

想玩《地铁：归来》，正好也更新电脑的显卡，小编推荐一款能玩动这款游戏的显卡吧，预算 2500 元左右，感谢！

千万不要把这个作品当作《地铁 2033》的升级版，因为新版作品将完全放弃 32 位支持，并且整个引擎通过 4A 新引擎重制，所以对显卡的要求又更高了。小编推荐影驰 GTX770 名人堂，玩《地铁：归来》FHD 分辨率下，能保持在 60 帧左右，非常的流畅，价格大概在 2600 左右。





正在缓冲 99%

我一直是《模拟人生》系列的粉丝，想要购买正版第 4 作，但是有点偏贵，好纠结啊，小编给点意见吧！

《模拟人生》系列诞生的 14 年里，只出了四部正统作品，但如果算上资料片、扩展包的话那简直就数不胜数了，加上 EA 现在 DLC 狂魔的尿性，不少玩家购买正版后在官博吐槽为了卖 DLC 而减少了本体游戏的内容，所以小编觉得《模拟 4》离终极形态还非常远，你可以再观望一阵，如果实在想玩的话，你懂的……





橘殃

小编们给我推荐几个像素游戏吧，最近对这种游戏没有抵抗力啊！

比较新一点的有《超时空战队》，Steam 上有哦，由一家名为 Capy Games 的独立游戏工作室制作，开发时间将近用了三年，经历了多次跳票，直到今年的 5 月份才登陆 XBLA，获得了相当高的人气和评价。说到像素游戏，《Fez》不得不玩，曾获得游戏开发者大会最佳独立游戏奖。《Faster Than Light》、《Papers, Please》、《Kentucky Route》、《Terraria》、《Superbrothers: Sword and Sworcery》等都是些赞到不行的游戏，具体内容就不详细说了，你可以去试试哦！





@奥特蛋

小编们，好想上杂志啊！以前提问过但都没上过杂志，再不给我上就生气啦，这次的问题是：怎么用好 LOL 的新英雄纳尔呢？我用它胜率一直不高，小编支支招吧！

老实说，纳尔的出装有些奇怪，既要攻速又要出肉装，所以目前核心装备还是以三项或破败为主。变成巨兽形态的时机也不太好掌握，线上变成巨兽后靠着回血可以强行消耗一波，大招和 W 一定要用好，两个控制技能足够你的队友打出成吨的伤害。具体的话，本期 LOL 专区有纳尔的英雄专题，可以去看看哦。让你上杂志啦，开心了有木有！





柚夏

最近看了《盗梦空间》，好喜欢啊！推荐几部这样烧脑细胞的电影吧！么么哒！

就让电影迷阿庆来回答你吧！《记忆碎片》改编自未出版的短篇悬疑小说，2000 年在欧洲一上映即获得好评如潮。小李子主演的《禁闭岛》也非常不错，想必已经看过了吧！大卫·芬奇导演的《心理游戏》也可以看一下。日影《嫌疑犯 X 的献身》改编自东野圭吾的小说，喜欢这位悬疑小说作者的话不容错过。还有不得不提《致命魔术》了，反正结局很让小编震惊，逢人就推荐这个，去看一下绝对没错！





Pioneer ‚‚‚闪光

祝电攻小编中秋节快乐哈！话说《光晕》系列我家 PC 能带吗？我家 04 年左右的机子，就显卡 11 年换了一次……没办法穷逼啊，如果不行最低配置是什么？

不知道你换了什么显卡，我想这配置应该可以玩《光晕 1》和《光晕 2》，其余基本都是 XBOX 360 平台上的了。另外还有《光环：斯巴达突袭》，外传性质的，你那配置应该可以试一下，如果你的手机是 WP 8 系统的话也可以玩到。





飞起来的歌曲

求推荐一款 PS4 用 2K 或 4K 分比率的显示器吧，不要太贵，看了好几款，纠结啊！

可以看下惠科 T7000+，27 英寸 H-IPS 屏，这个尺寸还是比较适合玩家用机的，2K（2560*1440）分辨率，售价 2199 元。4K 的话看看三星 U28D590D，28 英寸 4K 分辨率（3840*2160），售价 3199 元。顺带一提，头像里的萝莉好萌啊！





2014
GOLDEN
PLUME
AWARD
金翎奖
2014 年度优秀游戏评选大赛
AWARD2014.CHINAJOY.NET
ChinaJoy官方微信
北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.
地址: 北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室 / 邮编：100021 / 电话：+86-10-5165 9355 / 传真: +86-10-58615093 / 电子邮件：howell@howellexpo.com